DVD ROM **TELJES JÁTÉK A DVD-N » X3: REUNION**

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU

1895 Ft 2009. 08.

GURU EXTRA

+ MINDEN AZ E3-RÓL
AZ ÖSSZES ÚJ JÁTÉK ÉS VIDEÓK A DVD-N

+ EZ VÁR RÁNK 2009-BEN!
ÚJ PROCESSZOROK, KISEBB, HALKABB, GYORSABB GÉPEK...

+ MAX PAYNE 3

6 OLDALON!

MASS EFFECT 2

Meghal a főszereplő? Felrobban az űrhajónk? Durva szexjelenetek a folytatásban? – Cikkünkből minden kiderül!

ENGEDD SZABADJÁRA AZ ÁLLATI ÉNED!

PROTOTYPE

Teljesen nyitott város és végeláthatatlan lehetőségek a rombolásra

TIPPEK-TRÜKKÖK:

MEMÓRIA

Így kapod a legkisebb összegért a legnagyobb teljesítményt!

DDR2 VAGY DDR3?

MAGYAROK A CSÚCSON!

KING ARTHUR

8 ÓRÁT JÁTSZOTTUNK A JÁTÉKKAL
ÉS NEM TALÁLUNK SZAVAKAT!
KIADÁS ELŐTT A LEGJOBB MAGYAR JÁTÉK!

FIZESS ELŐ MOST
ÉS VÁLASSZ AJÁNDÉKBA EGY EXTRA PC JÁTÉKOT!
ADONATÚJ: ITT A DIRECTX 11!
MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA
PC GURU
TELJES JÁTÉK
A ZSENIÁLIS RPG MOST A PC GURU DVD-JÉN:
BALDURS GATE 2 + THRONE OF BHAAL
MAGYARÍTÁS+ MINDEN RÉSZLETRE KITERJEDŐ VÉGIGJÁTSZÁS
ASSASSIN'S CREED
FOLYTATÓDIK A RÉMÁLOM
BIOSHOCK 2
AMIT CSAK TUDNI LEHET A KÉSZÜLŐ JÁTÉKRÓL
A SRÁCOK, AKIK NEM TÉVEDNEK
A ROCKSTAR DIADAL
EZ AZ ÚT VEZETETT A GTA-SZÉRIA ELKÉPESZTŐ SIKERÉ
LEGO BATMAN THE VIDEOGAME
MotoGP08
WAR LEADERS CLASH OF NATIONS
FLATOUT ULTIMATE CARNAGE
BLADES
F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN
ELŐFIZETÉS ÁRA:
6 HÓNAPRA
10 770 FT
12 HÓNAPRA
(13 LAPSZÁM)
16 900 FT
RENDELD MEG MOST A
WWW.ITMEDIABOLT.HU
WEBCÍMEN!
MOTOR-PRESSE BUDAPEST LAPKIADÓ KFT. 1113 Budapest, Nagyszőlős u. 11-15. Tel.: 06 (1) 577-2600

SZERKESZTŐSÉG
Főszerkesztő: Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Lapterv és design: Takáts Zoltán (SkiTZ) ztakats@motorpresse.hu
Borító és hardver design: Británszky János (britt) jbritanszky@motorpresse.hu
Korrektor: Gózon Eszter (Csiga)
Online főszerkesztő: Székelyhidi Ádám (Darths) darths@pcguru.hu

Produkciós vezető: Sebeszta Péter

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információ
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Bálint Sámuel sbalint@motorpresse.hu Tel: 577-2629

Hirdetési igazgató helyettes: Gál Tamás
Marketing: Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
Terjesztés:
Varga Annamária, Törő István
A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető igazgató:
Hannes Ludwig

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 895 Ft

Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltokban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
1 évre (13 lapszám): 16.900 Ft Fél évre (6 lapszám): 8.970 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Infopress Group Hungary Zrt.
Cím: 2600 Vác, Nádas u. 6.
Felelős vezető: Lakatos Imre vezérigazgató

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok!

»Impresszum és Intro«

Korábban volt már rá példa, hogy nyáron szomorkodva írtuk az intrót, de most valósággal forr a PC-központú digitális világ. Jobbnál jobb programok készülnek, ráadásul elég a szomszédba átugornunk ahhoz, hogy az egyik legnagyobb sikervárományost, a King Arthurt letesztelhessünk. Végre! De ugyanez elmondható az E3 egyik bombameglepetéséről, az Assassin's Creed 2 bevezető mozijáról, amit ugyancsak magyarok készítettek. Sőt, talán többen emlékeztek még Laa-Yosh néven elhíresült, régi gurus cikkírónkra, aki az animációt készítő csapat oszlopos tagja. Nincs tehát hiány magyar sikertörténetekből, eszeveszett rombolásból (Prototype), legendás folytatásból (Mass Effect 2), vagy villámgyors gépekből (Memóriateszt) az aktuális lapszámban. Ráadásként a Guru DVD-jén most megtalálod a 2006-os év legütősebb űrhajó-szimulátorát, az X3: Reuniont.

Sajnos van rossz hírünk is: a gazdasági válság minket sem kímél, ezért kénytelenek voltunk lecsökkenteni az oldalszámot, és ezzel együtt átgondolni kicsit a laptervet. Igyekeztünk úgy alakítani a lapot, hogy a játékok és a hardver maradjanak a középpontban, de egyes rovatokat, mint például a mentőövek és a Levrov meg kellett kurtítanunk kicsit (viszont cserébe egy fia hirdetés sincs az újságban). Persze ez korántsem végleges változás: amint tudjuk, visszaadjuk nektek ezt a 16 oldalt. Mindezt azonban elhomályosítja az a tény, hogy a véletlenek furcsa összjátéka következtében Chris felkerült a Norc digitális térképére (http://norc.hu/pano/A7la7Ztb/). Vajon hogy Te vajon rajta vagy? Olvassatok Gurut, játsszatok sokat, és kövessétek velünk együtt a digitális világ nagyszerű találmányait!«

A GURU LEGYEN VELETEK!

FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor jutsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust!

Találkozunk minden negyedik csütörtökön!

A PC guru következő száma 2009. JÚLIUS 30-án jelenik meg!

Tartalom

2009 / 08

038

»Elsőként teszteltük és alig bírtuk otthagyni– King Arthur

026

»Shepard él, a Normandy egyben, legalábbis egyelőre – Mass Effect 2

020

»A fejlesztők lemondtak Sam Fisherről, a csövesről, így most megkapjuk az igazi folytatást – Splinter Cell Conviction

»Bemutató

008 Hírek
018 S.T.A.L.K.E.R: Call of Pripyat
020 Splinter Cell Conviction
024 James Cameron's Avatar
026 Mass Effect 2
032 Rogue Warrior
034 Tales of Monkey Island
036 Telltale-interjú
038 King Arthur
042 Max Payne 3

»Teszt

044 Prototype
050 Damnation
052 Red Faction: Guerrilla
056 Fuel
058 Call of Juarez: Bound in Blood
062 Up!
063 Restaurant Empire 2
064 Overlord 2
068 Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper
070 The Sims 3: Tippek-trükkök
072 Vedd fel a nyúlcipőt!

»Konzol

080 Sacred 2: Fallen Angel
082 Guitar Hero Metallica
083 Rock Band Unplugged
084 Fight Night Round 4

»Hardver

086 Computex 2009
090 Hardverhírek
094 Memóriák harca
096 CPU-hűtők tesztje
098 Zöld merevlemezek
099 GURU ÁlomPC
100 Windowsok háborúja
102 Homok a Gépezetben

»Rovatok

074 Top 5 Classic
075 Nosztalguru
076 Gondolatébresztő
106 Levrov
108 Külvilág

052

»Harmadszorra is lebontjuk a világot – Red Faction Guerrilla

064

»Kegyencek, genyák, nagyurak és gonoszok (meg pár halott fókabébi) – Overlord 2

044

»Egy játék, ami nem csak addig volt jó, amíg készült – Prototype

Nyár van, legalábbis csillagászatilag, mégis borzasztóan rossz az idő. Mi a véleményed a globális felmelegedés hatásairól?

Shoebaron

Ne a káros hatásokról beszéljünk, hanem arról, hogy mit lehet tenni ellene! Környezettudatosnak lenni máris menő! Gyerünk Gurusok: gyűjtsétek szelektíven a hulladékot, vegyetek zöld termékeket, mutassatok példát, vezessétek a többieket. Komolyan. Minden csak akkor változik, ha ti változtok.

Bate

Igazából engem nem zavar hogy monszun van, hiszen ki szeret verőfényben és 35 fokban dolgozni. Én nem. Meg futni is az esőszagtól friss időben jó, szóval felőlem akár állandósulhat is az óceáni éghajlat. Az adácsi tornádóról meg annyit, hogy kész csoda, hogy még csak most ért oda egy...

Miguel

Még régebben hallottam, hogy egy-egy vulkánkitörés annyi szennyező anyagot juttat a légkörbe, amennyit az emberiség az elmúlt két évszázad alatt összesen, így nem nagyon hiszek abban, hogy Adácson azért volt tornádó, mert megváltozik az éghajlat. Az azonban sokkal inkább gyanús, hogy Bate ott nőtt fel...

Chris

Suzuki használóként már alig várom, hogy egy a tv-ben is látott jégeső kilyuggassa a verdánkat miközben benne ülök, majd egy tornádó a magasba kapja, s valahol a sztratoszférában azon kapjam magam, hogy kezdek fázni. Egyébként meg lehet, hogy el kéne kezdenem építeni a földalatti bunkerem?

Joc

A sarki jégtakarók olvadása komoly dolog, a tudósok szerint nagymértékben megemelkedhet a tengerek szintje. Engem ez közvetlenül érint, mert így sokkal kockázatosabb megvennem a tengerparti nyaralómat. Bár lehet, hogy a felmelegedés csak kamu, ahhoz képest, hogy nyár van, itt hűvös eső esik, én meg fázom. Szóval mégiscsak kell az a nyaraló...

Nightbagoly

Miféle felmelegedés? Tornádó volt meg jégeső! Jól megfogalmazott és nem túl hízelgő véleményem van arról a (nyilvánvalóan brit) tudóscsoportról, akik ezzel a találó elnevezéssel tették híressé a folyamatot. Globális lehülés ez, jégkorszak, világvége, szó nincs itt semmiféle melegről!

Kredenc

Ha a globális felmelegedés miatt van, hogy június végén csukott ablaknál, mackóalsóban, pulóverben, vastag zokniban didergek a gép előtt, miközben az eső veri az ablakot, és azon gondolkozom, hogy vajon visszakapcsolnák-e a fűtést csak nekem, akkor most gondoljon mindenki ide valami igen cifrát...

Ricco

Globális felmelegedés mi, hát hogyne, én meg munkába jövet június közepén úgy elázok, hogy majd megfagyok és csak pislogok, mint hal a szatyorban. Bezzeg a régi szép időkben ilyen nem volt. Egy évben négy évszakot kaptunk, mindegyik saját jellemző időjárással rendelkezett, és attól csak ritkán volt eltérés.

DVD-TARTALOM

Ebben a hónapban is igyekeztünk minden jóval teletömni DVD-mellékletünket. A teljes játékunk mellett (ami az elmúlt évek legjobb űrrepülő szimulátora) demók, E3-as videók és a Turkálóban hasznos programok tömege vár mindenkit. Természetesen nem lazsáltunk a videotesztek frontján sem, összesen hat játékról mondjuk el a véleményünket, többek között olyan alkotásokról, mint a Prototype vagy a Fight Night Round 4. Jó csemegézést kívánunk mindenkinek...

»DEMO

»Plants vs Zombies

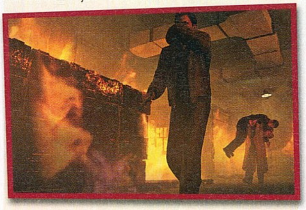
Érdekes koncepcióval érkezett a Plants vs Zombies, amiben az élőhalottak különös seregét kell visszavernünk pár virág segítségével. A tower defense stílust átalakítva igen addiktív játékmenetet kapunk, amihez rajzfilm jellegű grafikát sikerült párosítani. A játékmenet egyszerű, ám nem árt jó stratégiai érzékkel rendelkezni ahhoz, hogy mindegyik szintet túléljük, ugyanis a játéktér az idő előrehaladtával folyamatosan csökken, így idővel kiszélesedik a támadási felület és bizony komoly taktikázást igényel majd a sok élőhalott hatástalanítása. «

Minimális rendszerkövetelmény: Pentium IV 1.2GHz / 512MB RAM / 128MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis videokártya (Nvidia Geforce 6600+ / Ati Radeon 9800+)«

»VIDEÓ

»E3 VIDEÓK!

Még ha szeretnénk se tudnánk szó nélkül elmenni amellett a rengeteg játékvideó mellett, melyek az idei E3-as játékkiállítás alkalmával kerültek fel a világhálóra. Ezekből válogattuk össze nektek a legjobb darabokat, melyek közt olyan hihetetlenül látványos alkotásokat találhattok, mint az Assassin's Creed 2 nyitóképsorai, az új Star Wars MMO introvideója, vagy az első képkockák a Modern Warfare 2-ből, amiben már a játékból is láthatunk jeleneteket. «



További videók a DVD-n: All Points Bulletin / Assassin's Creed 2 / Battlefield Bad Company 2 / Blur / Dante's Inferno / DiRT 2 / Left 4 Dead 2 / Mafia 2 / Mini Ninjas / Modern Combat 2 / Need for Speed Shift / Operation Flashpoint: Dragon Rising / PES 2010 / Rogue Warrior / Singularity / Splinter Cell Conviction / Split/Second / Star Wars The Old Republic (2db) / The Saboteaur / The Secret of Monkey Island «

»TURKÁLÓ

»DESKTOP TUNING

E havi számunkban olyan programokat ajánlunk nektek, amelyekkel kicsinosíthatjátok számítógépes munkaasztalotokat.

Az első ilyen a Fences, mellyel kerítéseket emelhettek az asztalra, hogy szépen rendben tartsátok az elburjánzó ikonjaitokat. Azután ott van még a WindowBlinds, amivel alaposan megváltoztathatjátok az ablakok és az ikonok kinézetét, illetve az ObjectDock, amivel egy pofás gyorsindító tálcát hozhattok létre valahol az asztalon. Végezetül pedig felkerült DVD-lemezünkre a CursorFX című program is, aminek segítségével az egérkurzort tuningolhatjátok fel. Külön kiemelnénk, hogy a fent említett programok mindegyike teljesen ingyenesen használható. «

»TELJES DVD-TARTALOM

»JÁTÉKDEMÓK:
Elven Legacy / Plants vs Zombies/ Fishdom H20 Hidden Odyssey / Air Assault / Cate West The Velvet Keys / Fortune Tiles Gold / Magic Ball 4 / Mystery Stories Berlin Nights / Mystic Emporium / Rollercoaster Rush / Sky Kingdoms

»INGYENES JÁTÉKOK:
Bounty Hunter / Super Claire World: Cockatiel Chaos / Lost Ship V4 / plusz letölthető BattleForge

»JAVÍTÁSOK:
Age of Empires 3 v1.13 / Far Cry 2 v1.03 / Project aftermath v1.20

»MOZIELŐZETESEK:
Gamer / Pandorum / Sherlock Holmes / Surrogates / The Road / Twilight New Moon

»PCG LIVE:
Fight Night Round 4 / FUEL / Sacred 2 / Terminator Salvation / The Sims 3 / Prototype

»HÁTTÉRKÉPEK:
Assassin's Creed 2 (2db) / Dead Rising 2 / FUEL / Infamous / The Secret of Monkey Island / Wheelman / Dawn of War 2 / RUSE (2db) / Damnation (4db) / Prototype (3db) / Red Faction Guerilla (5db)

»TELJES JÁTÉK

»X3: REUNION

Fiatalabb olvasóink biztosan nem emlékeznek már az űrszimulátoros időkre, amikor szinte negyedévente érték egymást az újabbnál újabb sci-fik, melyekben egy pilótafülke üvege mögül kellett űrkalózokra vadászni, kereskedni, bolygókat benépesíteni vagy egyszerűen csak repkedni. Bár a joystickok hanyatlásával egyidejűleg teljesen kihalt ez a műfaj, az Egosoft csapata nem hagyta annyiban a dolgot, és egy komoly szimulációval igyekeznek ezt a stílust életben tartani trilógiájukkal, melynek harmadik, 2005-ben megjelent Reunion című részét nyújtjuk most át nektek. A játék tehát egy űrszimuláció, mely stílusát tekintve leginkább az ősöreg Elite-re hajaz. Választhatunk, hogy inkább békés kereskedő életmódot folytatunk, harcolunk a kalózok és más népcsoportok ellen, vagy űrbázisokat illetve bányászállomásokat építünk. Legtöbb időnket a kabinban töltjük majd, ahol különféle feladatokat vállalhatunk el, melyekhez más-más hajókat választhatunk. Lesznek kisebb felderítőhajók, halálos csatahajók, és teljes flottányi hatalmas hordozók. A legtöbb, a játékban található hajót meg is vásárolhatjuk majd, illetve elfoglalhatjuk azokat, miközben szabadon bejárjuk az X-univerzumot, hogy felfedezzük azt, vagy a történet fonalát gombolyítsuk. Kalandozásaink során számtalan fajjal is összefuthatunk, akik gyakran barátként, de előfordulhat, hogy ellenségként tekintenek majd ránk. Bár biztosra vesszük, hogy már a játékmenet is elegendő lenne ahhoz, hogy teljesen magába szippantson mindenkit, az X3-hoz remek grafika is társult, aminek köszönhetően fergeteges látványban lehet részünk. Emellett hangulatos zene és igazán izgalmas történet (amit Andrew S. Walsh vetett papírra, akinek jó néhány sikerjáték történetét köszönhetjük) kapott helyet benne. A nyitott világ, az ezernyi lehetőség többféle végigjátszást kínál, melyhez jó szórakozást kívánunk nektek!«

»GÉPIGÉNY

Pentium IV 1.7GHz, 512MB RAM
128MB 3D DirectX 9 kompatiblis videokártya
Pixel Shader 1.3 támogatással, 2GB HDD«

www.egosoft.com/games/x3

»PCG Live! »VIDEOTESZTEK, MOZIELŐZETESEK

Ahhoz, hogy ne kelljen kéthavonta újratelepíteni operációs rendszerünket, vagy csak azért, hogy egyáltalán működőképes maradjon minden alkalmazásunk, érdemes folyamatosan karbantartani gépünket: pár hetente töredezettségmentesíteni merevlemezeinket, kitakarítani a registry-t, illetve mindenhonnan kipucolni az időközben felhalmozott szemetet. Ezeknek a feladatoknak az elvégzésére két hasznos programot ajánlunk figyelmetekbe, az Advanced SystemCare-t és a Glary Utilities-t. Mindkettő megtalálható Turkáló könyvtárunkban, és mindkettő teljesen ingyenesen, mindenféle korlátozás nélkül használható. «

»ESET KÓD: MSJ433 »VÍRUSVÉDELEM

Idén is szeretnénk, ha biztonságban tudnátok PC-tek a különféle vírusok és egyéb kártevők ellen, ezért az Eset Smart Security ingyenes változatát adjuk most DVD-mellékletünkön, aminek hála egy komoly tűzfallal, adware- és vírusvédelemmel láthatjátok el számítógépeteket. Ha nem rendelkezel internetkapcsolattal a regisztráláshoz, jó pár alternatívát kínálunk számodra Turkáló könyvtárunkban, ahol a világ legjobb és legnépszerűbb ingyenes programjait találjátok, köztük olyanokkal, mint a díjnyertes Spybot vagy a Pro.«

Az ingyenes használathoz a fenti kódot a www.eset.hu/pcguru oldalon kell regisztrálnotok.

»TELJES DVD-TARTALOM

»TURKÁLÓ

CD/DVD írás: Ashampoo Burning Studio v6.75 / CDBurnerXP v4.2.4.1351 / ImgBurn v2.4.2.0 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v9.6 és NVidia Forceware 185.85 WinXP videokártya driverek | Desktop Tuning: CursorFX v2.01 / Fences 0.96 / ObjectDock v1.90 / WindowBlinds v6.4 | Fájlkezelés: 7Zip v4.65 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.04a | Képkezelés: GIMP v2.6.6 / Hypersnap v6.50.02 / IrfanView v4.23 / Paint.NET v3.36 / Screen Print & Capture 32 3.5 / XnView 1.96.1 | Multimédia: Adobe Reader 9.1 / CDEx 1.5.1 / K-Lite Codec Pack v4.9.0 / MediaMonkey v3.1.0.1256 / Quicktime Player v7.6.2 / StreamHijacker v0.719 / VobSub v2.23 / WinAmp 5.552 / XviD v1.2.2 codec | Rendszer: Advanced SystemCare Free v3.3.1 / Smart Defrag v1.11 / Glary Utilities v2.13.0.689 | Számítógép védelem: Ad-Aware Anniversary Edition 8 (frissített definíciós fájlokkal) / Avira AntiVir Personal v9.0.0.394 / Spybot: Search & Destroy v1.6.2 (frissített definíciós fájlokkal)

»Az Activision csak akkor támogatja a PS3-at, ha a Sony csökkenti az árakat

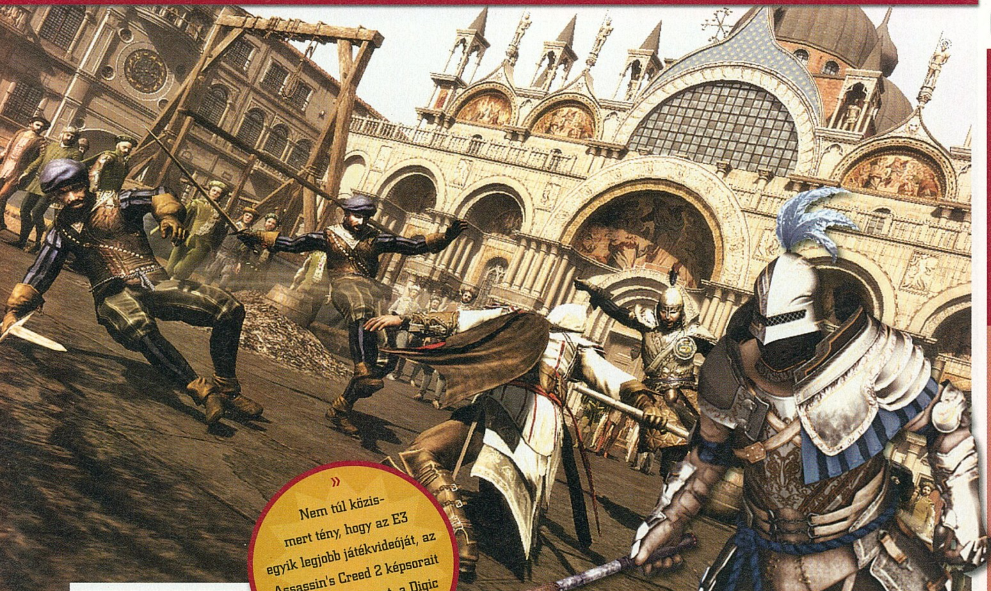
»Assassin's Creed 2

»fejlesztő: Ubisoft »kiadó: Ubisoft »megjelenés: 2009.11.20

A közelmúlt egyik legjobban sikerült Guru-címlapja után az E3-on is robbantott a Ubisoft bérgyilkos-szimulátora: végre mozgás közben is láthattuk, mire költjük majd idén a novemberi zsebpénzt. A tapasztalatok alapján a Guru szerkesztősége egyelőre inkább várakozó álláspontot vett fel, ugyanis bár meg kell hagyni, hogy a külsőségek alapján az AC2 állva hagyja az amúgy gyönyörű első részt, mégis félő, hogy a játékmenet nem fejlődik annyira, amennyire az ilyen szempontból hatalmas csalódás első rész és a fejlesztők esküdözése után gondolnánk. Ha a végleges verzióban azt kapjuk, amit a bemutatóban láthattunk, akkor elmondható, hogy a második epizód az elsőhöz hasonlóan továbbra is erősen repetitív, bár részleteiben kicsit kibővítettebb lesz. A fejlesztői előadásban azt láttuk, ahogy Ezio, az új főhős körbesárkányrepüli Velencét (a hosszú úthoz az itt-ott meggyújtott tüzek biztosítják a felhajtóerőt), majd egy tetőn landolva módszeresen közelebb és közelebb gyilkolja magát a háza biztonságában túlságosan is megbízó célponthoz. Látványnak nem utolsó, ahogy a bérgyilkos egyszerre két embert is elintéz a két csuklója alól előugró pengével, de ez például meglehetősen scriptelt, vagyis előre

Gyermekkor »« Felnőttkor

»Most, hogy olvasóink tekintélyes hányadának ismét beköszöntött a nyári szünet, a szerkesztőség tagjai igencsak nekikeseredtek, hiszen mindannyiunk szívében fájóan kellemes emlékeket ébreszt az utolsó óra vagy a vakáció fogalma. Nagy bánatunkban úgy döntöttünk, hogy eme hevenyészett listával vesszük végig, melyik a jobb: a gondtalan gyermekkor, vagy a munkával terhes felnőtt élet. Igyekeztünk csak a lényeges pontokra szorítkozni, hogy végül igazságos ítéletet hozhassunk.



» Nem túl közismert tény, hogy az E3 egyik legjobb játékvideóját, az Assassin's Creed 2 képsorait egy magyar csapat, a Digic Pictures dobta össze «

rögzített jelenetnek tűnik – viszonylag kicsi az esélye, hogy ezt a képességet az örökkel spontán kialakuló csetepatéban is használni tudjuk majd. Mindenképpen a lehetőségek bővülését jelzi az is, hogy immár nem csak kivédhetjük a ránk támadók mozdulatait, de ugyanezzel a lendülettel akár a fegyverüket is elvehetjük – a videóban Ezio egy frissen zsákmányolt alabárddal tett rendet Velence egy kevéssé híres, viszont módfelett jellemző épületének udvarán. A hírek szerint még tengernyi használható fegyver vár felfedezésre, bár a harcban korábban sem az eszközök hiánya jelentette a gondot, inkább a faéket másoló összetettség. De hogy ne csak károgjunk: az biztos, hogy játék előtt megint érdemes lesz a fejünk stabil pontjaihoz kötnünk az állunkat, ha nem akarunk csúnyán festeni a látottak miatt – idebent már tervezzük, hogy fogjuk körberepkedni Velencét csak úgy, poénból.«

« Felnőttkor

JOGOK:

Na igen, ez mondjuk rögtön a felnőttkor pozitívuma: szinte bármit megtehetsz, nincs senki, aki megmondaná, hogy mi a dolgod az életben (kivéve a főnködet, a munkatársaidat, a párodat, a gyerekedet, az APEH-et és a szüleidet).

KÖTELESSÉGEK:

Nehéz beismeni, de ettől még tény: a felnőttkor egyik legnagyobb rákfenéje, hogy ahogy megyünk előre, úgy lesz egyre több kötelességünk és egyre nagyobb felelősségünk. Persze ezt sokan boldogságként élik meg, de attól még sajnos ez mínusz.

SZABADSÁG:

Széleskörűen elfogadott alapigazság, hogy a felnőttek szabadok, mint a madár. Amint ledolgozta mindenki azt a napi 8-10 órát, ellátta a ház és a gyerekek körüli tennivalókat, máris mindenki azt csinál, amit csak akar! Tehát este 10 és éjjel 1 között...

Gyermekkor »

JOGOK:

Elméletileg nemzetközi törvények biztosítják, hogy ne érhessenek hátrányok, de sajnos ezek korántsem kötelező érvényűek: az EU például nem mondja ki a kötelező lefekvési idő minimumát, és a szobafogság ellen sem fogalmaz meg semmit.

KÖTELESSÉGEK:

Mi kötelessége van egy gyereknek? Tanulni kell, néha kitakarítani a szobát, levinni a kutyát meg a szemetet, bevásárolni, segíteni a nagyinak cseresznyét szedni, meg a többi elhanyagolható dolog. Gyereknek lenni jó, nem igaz?

SZABADSÁG:

Az iskola és a szülők ugyan rabigába kényszerítik a gyereket, de amint itt a nyári szünet, máris mindenki mehet, amerre (szívesen) lát(ják). Milyen szép is volt egész nyáron csak játszani...

+!

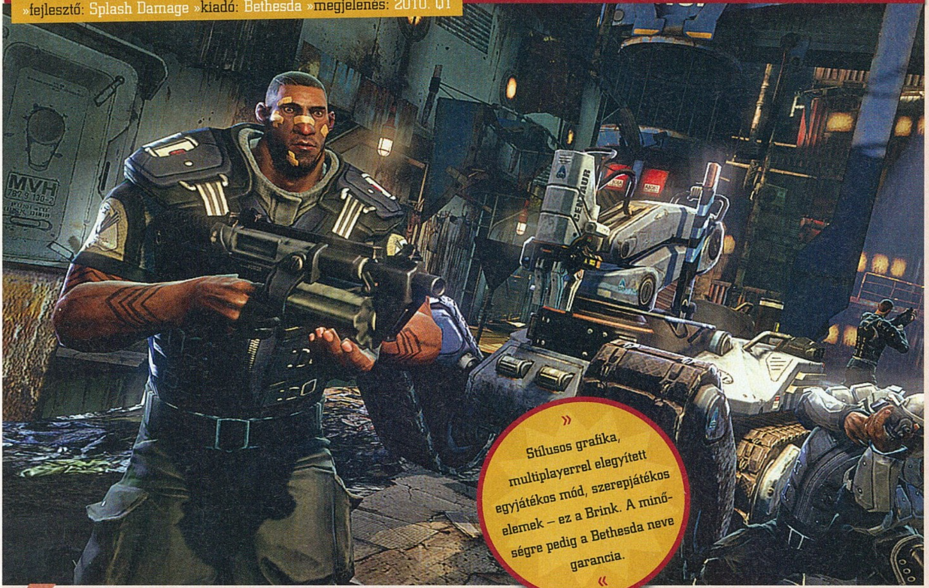
Hogy akkor most felnőttnek és gyereknek lenni egyaránt jó vagy egyaránt rossz, az csak személyes beállítottság kérdése. Szerintünk mindkettőnek vannak előnyei és hátrányai, és ami azt illeti, néha szívesen vissza is mennénk kicsit gyereknek – persze csak a mostani agyunkkal...

+!

»The Sims 3, első heti adat: 1,4 millió eladott példány világszerte...

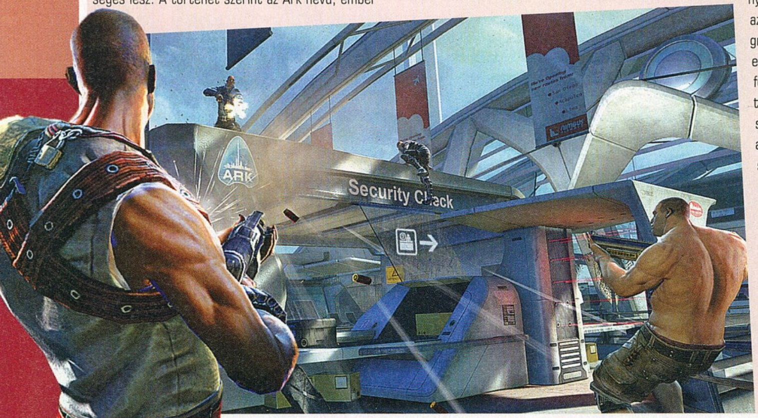
»Brink

»fejlesztő: Splash Damage »kiadó: Bethesda »megjelenés: 2010. Q1



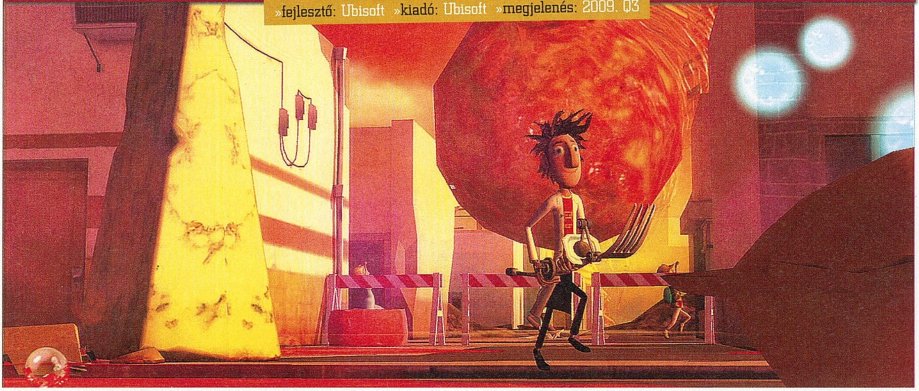
» Stílusos grafika, multiplayerrel elegyített egyjátékos mód, szerepjátékos elemek – ez a Brink. A minőségre pedig a Bethesda neve garancia. «

Úgy tűnik, a Bethesda a sok első személyű nézetben előadott szerepjáték után végre rászánja magát arra, hogy igazi FPS-ekben is összemérje az erejét a többi nagy kiadóval. A néhány oldallal odébb két oldalon keresztül részletezett ultrabrutális Rogue Warrior mellett ugyanis bejelentették, hogy egy Brink nevű játék is fejlesztés alatt áll. Az első információk alapján a Brink elsődleges ismertetőjele az lesz, hogy megpróbálja összemosni az egy- és többjátékos mód határait, méghozzá azzal, hogy a karakterünk fejlődése mindkét játékmódban lehetséges lesz. A történet szerint az Ark nevű, ember alkotta repülő szigetekből álló futurisztikus város a polgárháború szélére sodródott. A furcsa hely eredetileg afféle természetvédelmi kísérletnek indult, de az óceánok és tengerek vízszintjének hirtelen megemelkedése miatt egy szempillantás alatt az emberi faj utolsó mentsvárává vált. 25 nehéz év kellett ahhoz, hogy az eredeti lakók és az ő leszármazottaik, illetve a menekültek tízezrei között kibékíthetetlen ellentétek alakuljanak ki, most meg persze mindenki tőlünk várja a megoldást... Bár már az alapsztori miatt is érdemes lesz odafigyelni a Brinkre, van még pár érdekes részlet. Azon túl, hogy a karakterünk mind az egyjátékos, mind az online játék keretein belül szerezhet magának tapasztalati pontokat, érdekes említést tenni a SMART (okos) gombról is: a fejlesztők találmánya a leírás alapján egy olyan funkció, ami a hagyományos FPS-kontroll megtartása mellett biztosabbá és gördülékenyebbé teszi karakterünk irányítását. Elméletileg nem kell többé az utolsó részletig megterveznünk egy-egy nehezebb ugrást, elég csak megnyomni a SMART gombot, és a játék okosan kiszámolja nekünk, hogy az aktuális pozíciónk alapján hova is akarhattunk eljutni. Elsőre kicsit nyakatekertnek hangzik, de így volt a világ az egérrel is első blikkre. A játéktechnikai és grafikai elemekre is kitértek az információval egyelőre meglehetősen szűkmarkúan bánó fejlesztők: egyrészt az ígéretek szerint a játék küldetései, illetve a megbízások teljesítéséért kapható jutalmak a cselekedeteinktől, a csapattársainktól és a világban betöltött szerepünktől függően dinamikusan változnak majd, másrészt a megjelenítésben az áttörésnek számító (...) virtuális textúrázás jelenti az előrelépést. A marketingesek extráit leszámítva ez nem jelent mást, mint hogy sikerült valami egyedi képet összedobni, és ezt egy eddig kevéssé használt effekttel érték el a srácok – tulajdonképpen mindegy is, a lényeg, hogy a játék nem csak koncepciójában állja meg a helyét, de külső jegyek alapján is sikervárományos produkció.«

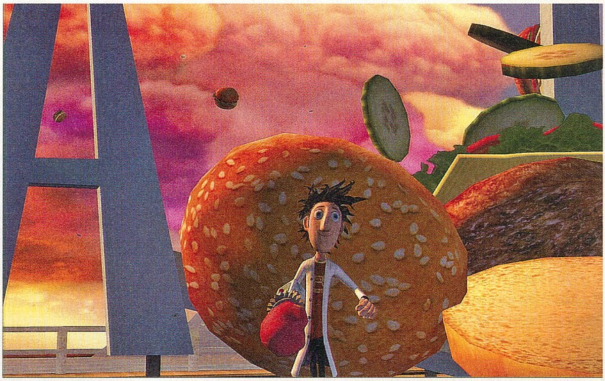


»Cloudy with a Chance of Meatballs

»fejlesztő: Ubisoft »kiadó: Ubisoft »megjelenés: 2009. Q3



A közelmúlt legidiótább nevű játéka (a címet a magyar időjárás-jelentésekben legtöbbször ekképp hallhatjuk: felhős idő várható, elszórtan húsgolyózáporral) az azonos címmel készülő animációs film adaptációja lesz, de mivel a programból süt a pozitív értelemben vett durva idiotizmus, talán érdemes odafigyelni rá. Hagyjuk figyelmen kívül a sajtóközlemény első mondatát („A CwaCoM lehetőséget teremt arra, hogy gyermekek és szülők együtt éljék át újra kedvenc jeleneteiket a filmből"), és nézzük, miről is van szó valójában. A történet szerint Flint Lockwood feltalál egy gépet, ami a semmiből teremti a kaját, és bár ez elsőre menő dolognak hangzik, hamar kiderül, hogy az sem fenékig tejfel, ha a sült galamb a szánkba repül, főleg ha az étel a szó legszorosabb értelmében az égből hullik közénk. A játékos és a főszereplő közös célja hát, hogy megakadályozza a harapnivaló-túlkínálat okozta világvégét, és ebben szinte minden eszköz megengedett – aki vett már részt menzás kajacsatában, az tudja, mire gondolunk.«



»Svéd kalóz a parlamentben

Általában nem szokásunk a politikai események kommentálása, de a mostanihoz hasonló kivételes események mellett azért nem mehetünk el szó nélkül. A közelmúltban megtartott Európai Parlamenti képviselőválasztáson a svéd voksolók 7,1%-a tett „két egymást metsző vonalat" a Kalóz Pártként elhíresült mozgalom rubrikájába, így a párt által állított listáról ketten is bejutottak az Európai Unió vérkeringésébe. A 2006-ban alapított szervezet amúgy csak a közelmúltban lett népszerű: az évekig csak tízezer tag körül stagnáló pártlétszám hirtelen megháromszorozódott, mikor a Pirate Bay, a világ leghíresebb (és nem mellesleg svéd eredetű) torrentoldala elvesztette az ellene indított pert. „Az öreg politikusok szépen lassan darabokra akarják szedni a fiatalok életstílusát", mondta Rick Falkvinge, a párt elnöke a választási siker estéjén. „Azonban a választók most egyértelművé tették, hogy nem nyugszanak bele sem ebbe, sem abba, hogy a hatalom mindent és mindenkit megfigyelés alatt akar tartani." További érdekesség, hogy a német Kalóz Párt is szépnek mondható egy százalékot ért el, de ez sajnos kevés volt a bejutáshoz.«

»Azt beszéli már az egész ipar...

»A DICE alaposan el van foglalva mostanság – például a Battlefield: Bad Company második epizódjának legyártásával. Ennek ellenére azonban a vezetőség nem tartja lehetetlennek, hogy elkészüljön a Mirror's Edge folytatása, sőt egyesek szerint már most is egyet elkülönítettek egy kisebb csapatot az előkészületek gördülékenyebbé tételéhez. Szorítsa hát mindenki a szerencsehozó nyúllábat, hátha jön még egy kis háztetőkön rohanás.

»70%«

»Reméljük nem csak a szerkesztőség vén csontjainak mond még valamit a Choplifter név – az özönvíz előtti időszak egyik legjobb játéka ugyanis feltámadni látszik. Brian Fargo, az inXile fejese sündörög a régi cím körül, márpedig ő a Bard's Tale-t is újrahasznosította. Nem is merünk belegondolni, micsoda remek dolog kerekedhetne ebből, tekintve, hogy az eredeti maga volt az egyszerűség gyönyöre.

»60%«

»20 év masszív könyörgése végre meghallgatásra talál – a LucasArts hajlandóságot mutat a régi klasszikusok feldolgozására, esetleg továbbvitelére. Mostanában egyre több jel mutat arra, hogy a kiadó meglátta az üzletet a múltidézésben, sorra jönnek az újragondolt point&click kalandok – például a Tales of Monkey Island (ha az Indiana Jones and the Fate of Atlantis Wii-s verzióját nem számítjuk).

»80%«

»»Egy felmérés szerint a Wii-vel gyakorló sebészek 48%-kal ügyesebbek...

»Final Fantasy XIV Online

A PC-re csak elvétve érkező, de attól még minden szempontból híres-neves játék, a Final Fantasy két része is alakul mostanában: egyrészt kalapálják a XIII-at, ami minket konzolossága miatt annyira nem mozgat, ellentétben a XIV-gyel, ami az Online szócska személyében extra jelzőt is kapott a neve mögé. Foglaljuk össze, hogy mit tudunk, hiszen ha a WoWot nem is szorongatja majd meg, mindenképpen igényes szórakozásnak ígérkezik a japán srácok munkája. A platform tehát PC és Playstation 3, a helyszín pedig egy teljesen új FF-világ, Eorzea. Az itt élő szörnyek hasonlóak a XI-es epizódban látottakhoz, de a fejlesztők annyit mindenképpen változtattak a tulajdonságaikon, hogy ne egyszerű másolatokat kapjunk. Jelenleg körülbelül egy évre elegendő tartalom van a játékban, de az ígéretek szerint ha megmarad a játékosok érdeklődése az FF-MMO iránt, akkor a Square Enix sem hagyja lógva az ügyet (na majd hülyék lennének, ugye). A harcról és a karakterfejlődésről nem sokat tudni, de az biztos, hogy a szintlépések nem tapasztalati ponton alapulnak majd, hanem valami teljesen új, egyelőre kevéssé részletezett rendszeren. Természetesen a küldetések és a fegyverek fontossága azért megmarad, sőt az elkotyogott információk alapján nagyon nem lesz mindegy, hogy melyik feladatnak milyen fegyverrel állunk neki – például a karakterünk fejlődése függ majd a választástól. A játék bevallottan a World of Warcraft, az Age of Conan és a Warhammer Online kitaposta ösvényen halad, de a fejlesztők legfontosabb forrása a Final Fantasy XI-ben szerzett tapasztalat lesz. A lehetséges bétatesztről illetve a játék megjelenésének időpontjáról pontos információk még nincsenek, az azonban biztos, hogy a Square Enix dolgozik majd saját maga ellen, és csak az FF XIII tavaszi debütálása után tervez bármilyen, a XIV-es epizódot érintő akciót.«

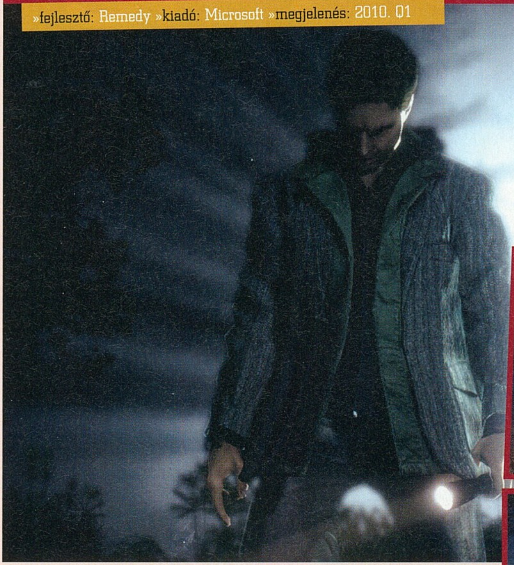
TOP 10 »MAGYARORSZÁG«

06.08 – 06.14

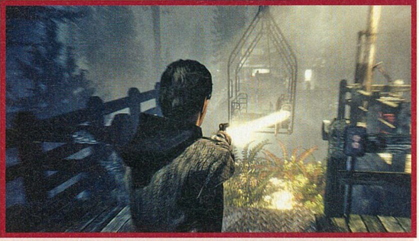
1.	The Sims 3 PCG 09.07 »88%«
2.	WoW: Wrath of the Lich King PCG 09.01 »97%«
3.	FIFA 09 PCG 09.01 »97%«
4.	Flatout 3: The Ultimate Carnage PCG 08.09 »79%«
5.	F.E.A.R. 2: Project Origin PCG 09.03 »89%«
6.	Euro Truck Simulator PCG XX.X »XX%«
7.	Counter-Strike: Source PCG 04.12 »87%«
8.	World of Warcraft Battlechest PCG XX.XX »XX%«
9.	GTA IV PCG 09.01 »97%«
10.	Rome Antology PCG XX.XX »XX%«

»Alan Wake felébredt

»fejlesztő: Remedy »kiadó: Microsoft »megjelenés: 2010. Q1



» Már-már azt hittük, hogy Alan Wake is Duke Nukem sorsára jut, de szerencsére a Remedy ránkcáfol: jövő tavasszal jön a peches író kalandja. «



Alan Wake már-már olyan, mint Duke Nukem – az angol bukmékerek mostanáig egyre komolyabb mosollyal az arcukon fogadták azokat, akik a játék megjelenésére szerettek volna fogadásokat tenni. Mindenesetre ennek most vége, Los Angelesben bemutatták, hol tart most a játék, és úgy tűnik, végre tartható a jövő tavaszra tolt megjelenési időpont. Azoknak, akik eddig egy bunkerben tengették volna a napjaikat, az Alan Wake egy horrorral fűszerezett akciójáték, melyben a címszereplő hátát nézve nyomozhatjuk ki, mi is történt annak menyasszonyával. Alan sikeres író, történetei nem nélkülözik a rémisztő elemeket, így talán még kapóra is jön neki a rémálomba hajló kutatás szolgáltatta élményanyag. A látottak alapján a Remedy végül olyan kalandjáték elkészítése mellett döntött, ahol a narrációnak, a történetnek és a pszichológiai terrornak legalább akkora szerepe van, mint az akciónak és a logikai játékoknak. Őrült szerencse, hogy a fegyverzetünk alapkövét jelentő fény jól jön mind a gonosz elűzésekor, mind akkor, ha keresünk valamit (jelen esetben a meglovasított nőt, ugye), így a fejlesztőknek lehetősége volt igen látványos, bár alapvetően a sötétben játszódó jelenetek megtervezésére – lesz itt hatalmas és rusnya szörny bőven, ráadásul a legrosszabb, ajtó mögül a hátunk mögé ugró fajtából. A fény amúgy amolyan taktikai-logikai fegyver lesz, önmagában valószínűleg kevés lesz az ellenfelek kifektetéséhez, de afféle halmazállapot-váltáson átment szentelt vízként használva mindenképp az előnyünkre szolgál majd, például megakasztja, összezavarja a rusnya dögöket, így adva esélyt Alannek valami konvencionálisabb fegyver hatékony használatára. Az Alan Wake kifejezetten jó játéknak ígérkezik, bár az ilyen sokáig húzódó címeknél mindig ott lebeg a hatalmas bukta lehetősége is.«

»Moore-nak 2014-ig lesz igaza

Most, hogy az iskolában Ohm, Arkhimédész és Pitagorasz mellett Moore törvényét is kezdik megtanítani, úgy tűnik, hogy az 1965 áprilisában tett felismerés pár év múlva már nem lesz aktuális. Azoknak, akik nem figyeltek oda a megfelelő órán: Gordon E. Moore 1965-ben tette közzé az Electronics Magazine hasábjain azt a jóslatát, hogy évente körülbelül megduplázható az egy szilíciumlapkára gazdaságosan integrálható alkatrészek száma, amellyel arányosan növekszik a számítási teljesítmény és csökken az egy áramkörre eső gyártási költség. Ezt a megfigyelést aztán később sikerült úgy pontosítani, hogy körülbelül 18-24 hónap kell ahhoz, hogy az egy lapkára integrálható tranzisztorok száma a duplájára nőjön, de ettől még tény, hogy az öreg Gordon 40 évig használható alaptézisre hívta fel akkoriban a világ figyelmét. Technikai elemzők szerint azonban megváltozóban van a trend: a tranzisztorok mérete ugyanis manapság eleve annyira apró, hogy már csak véges számú gazdaságilag is megtérülő csökkentés maradt. Lefordítva ezt a számok nyelvére: ha a méret 20-ról 18 nanométerre csökken, a gyártás a rendkívül kicsi alkatrészek integrálása miatt gazdaságilag ellehetetlenül. Mivel már most is olyan kis alkatrészek összeszereléséről beszélünk, amikről még a fény is lecsúszik, könnyű belátni, hogy egy bizonyos méret alatt már a gyártásnál használt gépek megtervezése és legyártása is borzasztóan drága lesz – a jóslatok szerint körülbelül 5 év van még, amíg a fenti megfigyelés tartható marad. Két további érdekesség: egyrészt Moore ezt a fordulatot már két éve megjósolta, másrészt sok szakértő szerint a törvényszerűség inkább volt önbeteljesítő jóslat, semmint tudományos tény – a fejlesztőknek ugyanis kiemelt célja volt, hogy megfeleljenek a kétéves ciklus előírásainak.«

»Autós mennyország

NFS SHIFT , Forza 3, GT5

A következő hírben szereplő játékokkal csak egy baj van: háromból csak egy kap PC-s portot. Ettől függetlenül azonban nehéz szó nélkül elmenni az NFS: SHIFT, a Forza Motorsport 3 és a Gran Turismo 5 mellett, hiszen mindhárom cím csemege lesz az autós játékok szerelmeseinek. Igazából nem is szeretnénk nagyon összehasonlítgatni a három programot, hiszen nincs sok értelme úgy előnyöket és hátrányokat ütköztetni velük kapcsolatban, hogy a háromból kettő csak egy előre meghatározott gépen fut (a Forza csak Xbox 360-on, a GT5 csak PS3-on). A lényeget mi sokkal inkább a fejlődésben, a grafikai megjelenítésben és a játékmenetet érintő újításokban látjuk, vagyis öszszességében abban, ami miattunk, játékosok miatt születik. Végre elég erős mezőny állt össze ahhoz, hogy valódi fejlesztéseket kapjunk a régóta vegetáló NFS-től, de a másik két istálló sem ülhet nyugodtan a babérjain. A Guru DVD-n megtalálható videó a SHIFT játékmenetéről talán végre eloszlatja a kétkedőknek az EA üdvöskéjét érintő rosszallását, de ha mégsem, akkor sincs baj – ha valakinek nem kell NFS, választhat másból is. Csak azért, hogy mindenki érezze, miről van szó, íme néhány jellemző momentum a játékokkal kapcsolatban. A Forza 3-ban több mint 400 különböző vezethető jármű lesz, a modelleket pedig tízszer annyi poligonból építik fel, mint a második részben. Az NFS: SHIFTben az ellenfeleink körről körre alkalmazkodnak a vezetési stílusunkhoz, és saját vérmérsékletüknek megfelelően reagálják le a cselekedeteinket – lesz, aki megfutamodik egy kis lökdöséstől, de olyan is akad majd, aki készakarva paszsziroz minket a falhoz. Végül pedig a GT5 legnagyobb újítása (a káprázatos grafikán és az élethű fizikán túl): a játékban NASCAR és WRC futamokon is részt vehetünk majd. A részletesség, a sebességérzet, az izgalom és a benzingőz mindenhol csak úgy ömlik, így igazából csak az lesz bajban, aki mindhárom játékba beleszeret (mondjuk itthon azért viszonylag ritka az a szerencsés, aki mindhárom uralkodó játékplatformon szerencsét próbálhat).«

TOP 10

»AMERIKA«
05.31 – 06.04

1.	The Sims 3 PCG 09.07 »88%«
2.	The Sims 3 Collector's Edition PCG 09.07 »88%«
3.	The Sims 2 Double Deluxe PCG XX.XX »XX%«
4.	WoW: Wrath of the Lich King PCG 09.01 »97%«
5.	World of Warcraft Battlechest PCG XX.XX »XX%«
6.	Spore. PCG 08.11 »85%«
7.	Reeé Deal Slots Adventure PCG XX.XX »XX%«
8.	World of Warcraft PCG 05.03 »91%«
9.	Empire: Total War PCG 09.05 »92%«
10.	Fallout 3 - 2in1 expansion pack PCG XX.XX »XX%«

»Torchlight

»fejlesztő: Runic »kiadó: Perfect World »megjelenés: 2009

Ahogy megyünk előre az időben, úgy lesz egyre gyakoribb, hogy egy új játékot olyanok készítenek, akikkel kapcsolatban a kiadó már az első sajtóközleményben fontosnak tartja megemlíteni, hogy korábban a Diablón dolgoztak. Szerencsére a most tárgyalt program esetében nemcsak arról van szó, hogy a marketingesek igyekeznek meglovagolni a méltán híres Blizzard-termék farvizét: egészen látványos kis üsdvágd akció készülget a Runic műhelyében. A játékmeneti jegyek alapján Diablo-klónnak mondható játék az MMO-k sorát gyarapítja majd, és alaptörténete szerint egy Torchlight nevű városkában játszódik. A címszereplő település világvégi porfészkekre jellemző életét egy varázslatos érc bolygatja fel, hiszen kiderül, hogy merő véletlenségből pont egy gazdag lelőhely közelébe épült. A játékosok véletlenszerűen generált bányarendszerekbe tehetnek majd tanulmányi kirándulásokat, hogy az itt fellelt és zsebre rakott kincsekkel, illetve kibelezett szörnyekkel kapcsolatban új és új képességeket tanuljanak. Ennél érdekesebb (bár a Fate-ben már látott) lehetőség, hogy a karakterek tarthatnak afféle házi kedvencet, egy állatot, aki nem csak saját tárolóval rendelkezik, de át is alakulhat az alapváltozatnál valami sokkal veszélyesebbé – méghozzá a kapott ételtől függően. További ismerős elemeket is felfedezhetünk – az ellenfelek jobbára hordákban érkeznek, lesznek kisebb és nagyobb főszörnyek, illetve nem árt majd a lábunk elé nézni, nehogy valami rút csapda nyisszantsa derékbe a karrierünket. A játékmenetet a mostanában divatossá váló egy- és többjátékos mód keverése jellemzi majd, de hogy ez pontosan miben jelenik majd meg, még nem tudni. Közepesen jó ötletnek tűnik, hogy időnként átörökíthetjük majd karakterünk tulajdonságait egy (amúgy karakterosztályban megegyező) utódnak – ezt a részt a későbbiekben pontosítja majd a Relic.«

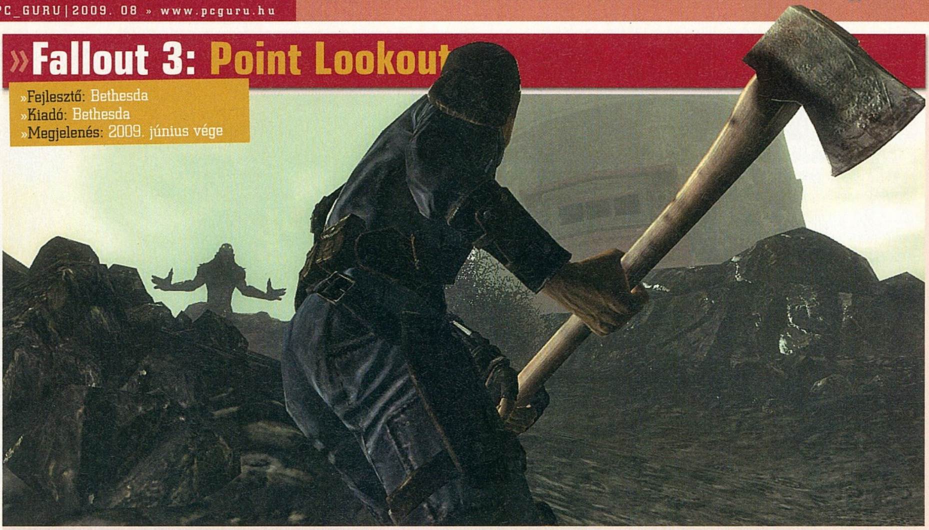
»Modern Warfare 2 – Továbbra is ingyenes a multiplayer

Azon szerencséseknek, akik nem követik napi szinten a játékvilág történéseit, talán nem bír nagy hírértékkel a címben megfogalmazott, meglehetősen természetesnek vett információ, azonban tudni kell, hogy érdekes kísérlet szemtanúi lehettek a hírekre éhes népek: a minap a netre került kósza információ szerint ugyanis az Infinity Ward azt tervezte, hogy fizetőssé teszi a Modern Warfare többjátékos részét. A pletyka szerint a fejlesztő és/vagy a kiadó mikrotranzakciós rendszerben gondolkozott, vagyis a konkrét játék ingyen lett volna, de a különböző extrákat, például a jobb fegyvereket, érdekesebb térképeket és karaktermodelleket már kisebb összegekért, jellemzően néhány dollárért kaphattuk volna meg. A világméretű felháborodást (kit akarunk becsapni: a netes közösség nem felháborodott, hanem néhány óra alatt szó szerint a hisztérikus kiakadás szélére került) követően a fejlesztők hivatalos nyilatkozatban tagadták, hogy bármi ilyesmit terveznének. Önmagában ez mind szép, azonban a szépen lassan csordogáló információk alapján nagyon is valószínű, hogy a cég megszondázta a közvéleményt – a játékban ugyanis valószínűleg igen magas lesz a testreszabhatóság aránya, vagyis a multiban szinte mindent mi magunk állíthatunk be a katonánkon, márpedig a mikrotranzakciók rendszerét pontosan az ilyen játékmódhoz találták ki. Könnyen lehet, hogy az Activision próba-szerencse alapon bedobta a dolgot a köztudatba, aztán szépen kihátrált az ötlet mögül...«

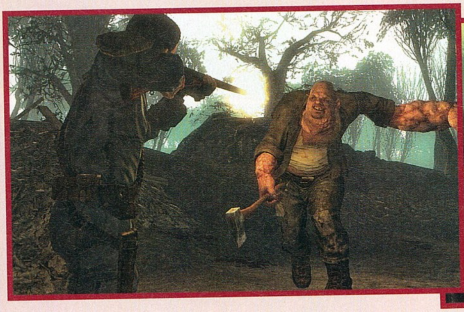
»A Blizzard szerint továbbra is biztos a StarCraft 2 2009-es megjelenése

»Fallout 3: Point Lookout

»Fejlesztő: Bethesda
»Kiadó: Bethesda
»Megjelenés: 2009. június vége



Bár a madarak egyre gyakrabban csiripelnek a Fallout negyedik epizódjának számító New Vegasról, egyelőre mi inkább foglalkozzunk a realitással: az aktuális Guru megjelenésével nagyjából egy időben érkezik a harmadik rész újabb kiegészítője, a Point Lookout névre keresztelt csomag. Mielőtt bárki legyintene, hogy „na és, már unjuk a Fallout-DLC-ket", elmondom, hogy ezúttal valami egészen mást kapunk, mint eddig: horrorjátékot. Váltson hát mindenki jegyet a Duchess Gambit nevű bárkára, és le se szálljon máshol, mint Point Lookout kikötőjében. Vajon milyen titkok bújnak meg a düledező palánkváros deszkái alatt? Vajon ki él a város széli villában? Miért olyan fontos a Punga nevű gyümölcs? És egyáltalán, milyen titkok lapulnak a környékbeli mocsár ragadós fogságában? Ugye, hogy sokkal betegebb, mint eddig bármelyik hentelős csomag? Nem véletlenül, a fejlesztők ugyanis kifejezetten valami szokványostól elütőt szerettek volna létrehozni, valami elvontabbat, amit nem azért játszol végig, mert új power armor kell, vagy mert az elsősegély képességünk kimaxolásához kell még két szint – itt egyszerűen nyomozunk majd és túlélünk, mint a régi szép időkben. Persze azért lesznek új használati tárgyak is, de szigorúan olyanok, amik beleillenek egy ilyen horrorszerű körítésbe – például elengedhetetlen kellék ilyen környéken a dupla csövű vadászpuska, ami igen jó szolgálatot tehet a közelről és hirtelen nekünk támadó helyiek ellen. További remek hír, hogy az eddigieknél nagyobb bejárható területet kapunk, és bár a DLC központi szálának kibogozása közben nem kell bejárnunk minden egyes szegletet, a mellékküldetések megoldása alatt biztos beporoszkáljuk majd a mocsár minden zegét s zugát. Érdekes információ, hogy a fejlesztők úgy megtömték a Point Lookoutot tartalommal, hogy már-már maguknak okoztak gondot a sok különféle alkotóelem leprogramozásával – na mondjuk ha valamit, hát ezt sosem vetjük majd a szemükre...«



»Ideje spórolni kicsit – jön az „új generáció"

Ideje lesz kicsit gyakrabban dobálni az aprót a malacperselybe: a hírek szerint ugyanis az AMD és az NVidia egyaránt még idén előáll a legújabb hardver-generációval. A pletykák szerint megint az AMD időzít jól: a Windows 7 megjelenésekor már elérhető lesz az új termékcsalád – hogy az egykor szebb napokat és jobb üzletpolitikát is megért NVidia mit tervez, arról senki nem tud semmit. Annyi azonban bizonyos, hogy mindkét cég 40 nm-es gyártástechnológiával elkészített grafikus chipeket használ majd, és valószínűleg egyikük sem hagyja ki a DirectX 11 támogatását. Mit mondhatnánk azon túl, hogy győzzön a jobb?«

»Battlefield 1943

»fejlesztő: DICE »kiadó: EA »megjelenés: 2009 nyár

A Battlefield 1943-ról szinte már mindent tudunk, amit csak említeni érdemes: kizárólag többjátékos módra koncentráló, erősen akciódús alkotás, ami a második világháború csendes-óceáni hadszínterére kalauzol el minket. A három alaptérkép (Wake sziget, Guadalcanal és Iwo Jima) mellett a DICE bejelentette, hogy lesz egy negyedik is – a Coral Sea elnevezésű pályát akkor kapják meg a játékosok, ha lelőnek 43 millió ellenfelet. Az elsőre kicsit istentől elrugaszkodottnak hangzó cél természetesen nem külön-külön vonatkozik mindenkire, hanem az összes versenyzőnek együtt kell teljesítenie a kitűzött számot, az aktuális állást pedig az interneten követhetik majd az érdeklődők. Igazából két dologra leszünk kíváncsiak: egyrészt, hogy megéri-e ennyi gyilkolás egy plusz térképért, másrészt, hogy a DICE mennyire készült fel arra a lehetőségre, hogy a játékban sokan nem játszanak majd, hanem egész egyszerűen arra törekszenek, hogy minél többször lelőjék őket a 43 millió halál minél hamarabbi eljöveteléért. Igazából persze ez a szám talán pont elég hatalmas ahhoz, hogy az emberek ne kezdjenek trükközni, ráadásul a Battlefield-közösség nem az a fajta, aki ne tudna felnőni egy ilyen kihíváshoz – szinte már látjuk is a versengő klánokat, a gombamód szaporodó eventeket és a geek-boltok polcain felhalmozott pólók feliratait: „Egy a 43 millióból" illetve „A Korall-tenger áldozata vagyok". A DICE tehát továbbra is ért a csinnadrattához – nem csak a földig gyalulható környezet miatt lesz érdemes kipróbálni ezt a játékot.«

»A Stardock ismét felszólítja a világot

A Stardock fejlesztőcsapat neve két okból lehet ismerős: egyrészt kiadtak egy kifejezetten jó, és PC-s mértékkel mérve sikeres űrstratégiát, a Sins of a Solar Empire-t, másrészt nem sokkal ezután kiadtak egy nyilatkozatot, amiben leírták, szerintük milyen jogokkal kéne rendelkezzen egy átlagos játékos a kiadókkal szemben. Míg maga a játék osztatlan sikert aratott, addig ez a jogi kiáltvány nem zavart sok vizet, ennek ellenére a Stardock most ismét felhívást intéz a játékvilághoz: szerintük a teljes ipar közös érdeke, hogy minden fejlesztő olyan hamar álljon át a Windows 7-re, ahogy az csak lehetséges. Hogy miért? Nos, Brad Wardell, a Stardock elnöke szerint az ok egyszerű: a Windows 7 az, ami Vista kellett volna hogy legyen – az operációs rendszer ugyanis jelentős és látványos teljesítménybeli ugrást biztosít az elődeihez képest. Persze korántsem mondják azt, hogy az új rendszer kizárólagos, sőt, véleményük szerint a kompatibilitás és a skálázhatóság az egyik legfontosabb tényező abban, hogy egy PC-s játék sikeres lesz-e. Így összességében azért ez már sokkal jobb gondolat, mint a játékosok jogait boncolgató indítvány, ami minimum megosztotta a közvéleményt (sokak szerint pedig nem volt más, mint egy pehelysúlyú fejlesztő pattogása).«

S.T.A.L.K.E.R. CALL OF PRIPYAT

»fejlesztő: GSC »kiadó: GSC »web: www.stalker-game.com

Nem kell meghalnod, ha a poklot akarod látni

Az ukrán GSC Game World először a Cossacks sorozattal hívta fel magára a figyelmet, majd a csapat tagjai hét éven át ültek forradalmi FPS-ükön, a Sztrugackij-fivérek filozofikus sci-fije ihlette Stalker: Shadow of Chernobylon. A tavaly megjelent előzmény, a Clear Sky nem volt nagy durranás, de a srácok most igyekeznek kiköszörülni a csorbát...

írta» CHOCHO

Mikor a Stalker (igen, eztán eltekintek a pontoktól) megjelent, a hosszú fejlesztés és a kiadó drasztikus intézkedései miatt szkeptikus hozzáállás fogadta. Ám miután a rajongók és a fanyalgók egyaránt kipróbálták a programot, szinte nem maradt olyan, aki ne elégedett hümmögéssel állt volna fel a rövid, de annál intenzívebb történet végigjátszása után. Az egyedi atmoszféra olyan erővel szippantotta be az embert, hogy képtelenség volt ellenállni neki, arról már nem is szólva, hogy ennyire mély világba ültetett FPS azóta se készült (persze a 2008-as kiadású Stalker: Clear Skyt leszámítva). Mivel pedig utóbbiból több, mint kétmillió példány talált gazdára, a derék ukránok munkához láttak, hogy összehozzák azt a játékot, amiről minden Stalker rajongó álmodott. Lássuk, miféle túrára invitál minket a szellemváros Pripjaty! Csak el ne tévedjünk... Ugye vezetsz, Red?

POKOLI TÖRTÉNET

Mivel a Clear Sky előzmény volt, a végkifejletet az első perctől kezdve sejteni lehetett, és ez rendesen rontott is az élményen. A GSC fejlesztői viszont tanultak a hibából, így nyugodtan konstatálhatjuk, hogy az új Stalker játék immár a Shadow of Chernobyl közvetlen folytatása lesz. Napokra rá, hogy Strelok megnyitotta az utat a Zóna belseje felé, a sztalkerek a még meg nem talált kincsek reményében tömegével sereglettek az erőmű határára. Persze egyből kiújultak a frakcióháborúk, csatatérré változtatva az egész területet. E grandiózus események felkeltették az ukrán hadsereg figyelmét is, és a tábornokok némi tanakodást követően úgy döntöttek, hogy a "Fairway" hadművelet keretében a teljes haderővel benyomulnak a Zónába. Ám a dolgok nem mentek simán, és a légi felderítésre küldött helikopterek

»„Ugyan már, ne féljetek! Amelyik kutya ugat, az biztos nem harap...”

»„Most komolyan azt hiszed, hogy beveszem az ősi valaki-van-a-hátad-mögött trükköt?”

»És egyesek még azt mondják, hogy a fogszabályzó a ciki...

mind egy szálig eltűntek a légtérben. A katonai vezetők tanácstalanok, így az ukrán kormány titkosszolgálata egy különösen képzett ügynököt küld a helyszínre. Igen, gondolom már kitaláltátok, hogy a keleti James Bond, név szerint Alexander Degtyarev szerepében mi tetszelgünk majd, és elsődleges feladatunk az öt eltűnt helikopter megtalálása lesz. A történet már most érdekesen hangzik, hát még ha belegondolok, hogy ért véget az első rész. S vajon mi történt Strelokkal?

"ISMERED A VICCET AZ ÍRÓRÓL ÉS A TUDÓSRÓL?"

A fejlesztők a játékmenet megtervezésekor nem kevesebbet tűztek ki célul, mint hogy olyan közel férkőzzenek az eredeti Stalker koncepcióhoz, amennyire csak lehetséges. Igen, arra a régi ötlethalmazra gondolok, amit az első rész megjelenése előtt szétvert a THQ, hogy kiadhatóvá váljon a játék. Akkoriban sokat bosszankodtunk emiatt, de így utólag belegondolva jól tették, hogy beavatkoztak, hisz lehet, hogy még mindig csak az első részről írnék előzetest. Na de ne kalandozzunk el ennyire! A Call of Pripyat szakít a Clear Sky frakciókra építő játékmenetével, és leginkább a SoC-ra fog hasonlítani. Kapunk három fő szekciót (Freedom, Duty és a banditák, akiket egy új főnök, Sultan fogott össze), amikhez közvetlenül nem csatlakozhatunk majd, de a felvehető küldetésekkel kedvünkre formálhatjuk sorsuk alakulását. Ezekből egyébként több, mint hetven lesz a játékban, és a fejlesztők állítása szerint elfelejthetjük az előző Stalker játékok "menj X helyre és ölj meg Y számú ellenfelet" típusú küldetéseit. Változatosságot és sok-sok újdonságot ígérnek, végtelen újrajátszhatósággal. A napszakoknak végre tényleges funkciója lesz, hisz nem elég, hogy a Zóna szörnyei sokkal aktívabbak éjszaka, de lesznek missziók, melyeket csak egy bizonyos időpontban hajthatunk végre. A CoP-ban aludnunk is kell majd néha (kizárólag a bázisokon lehet), mi több, az összes sztalker az épp aktuális napszaknak megfelelően fog viselkedni. Mindezen jóra rátesz egy lapáttal a véletlenszerű, bár szerencsére ritkán bekövetkező kiolvadás is. S hogy mi lesz, ha véget ér a nagy kaland? Teljes szabadság, vagyis a játék nem ér véget a történet befejeztével. Már most dörzsölöm a tenyerem!

ERŐMŰ ÁLLOTT, MOST KŐHALOM...

Ez már így is mesésen hangzik, de a GSC nem áll le, és három, eddig még soha nem látott területtel toldja meg szeretett Zónánkat. Darkwater egy új lelőhely lesz, tele sugárzó leletekkel, és persze veszélyes mutánsokkal. Ha már a mutánsoknál tartunk, érdemes megemlíteni, hogy két új szörnyeteggel bővül az állatkert (Chimera és Burer - többet nem tudni), és nem egy régi lény is komoly ráncfelvarráson esik át. A második új helyszín a valóságban is létező Jupiter gyártelep. Óriási ipari komplexum, ami már önmagában is félelmet kelt, elég csak a hasonló Agropromra gondolni a korábbi játékokból. Az utolsó új szint a játék címadója, a most 100%-ban lemodellezett Pripjaty. Gondolom mondanom sem kell, hogy milyen izgalmas lesz minden egyes követ bejárni a legendás szellemvárosban. A valósághűség kedvéért ezúttal kissé más irányban helyezkedik el, és a kezdetektől fogva nyitva lesz, mindennemű korlátozástól mentesen. A járművek sajnos most is kimaradnak a buliból, de fegyvereinket kedvünk szerint fejleszthetjük a beszerezhető kiegészítők segítségével. Az első rész kissé bőszantó tárgylistája is változik, ezúttal négy külön rekesz jut a gyorsan felhasználható egészségügyi szereknek, sőt, az uniformisok is feloszlanak sisakra és páncélzatra. A régi kötszer és egészségügyi csomag mellé most csatlakoznak az úgynevezett boosterek is, amik a használatuk után rövid ideig felturbózzák valamely képességünket. Lesz, amelyiktől gyorsabban futunk, vagy nagyobb terhet bírunk el, és így tovább. Egy szó mint száz, az RPG elemek tovább csiszolódnak a Call of Pripyatban.

»Az ukrán srácok alaposan kiaknázzák a csernobili atomerőmű balesetét – nincs még egy ilyen ökológiai katasztrófa, ami ilyen mérvű dokumentációt él meg.«

SUGÁRMEGHAJTÁS

A sok-sok újítással a csapat nem titkolt célja, hogy az előző részek összes hibáját kijavítsák, és ehhez a gigászi gépigény lefaragása is hozzá tartozik. A játék alatt az első két részt is mozgató X-Ray Engine muzsikál, ezúttal 1.6-os változatában, mely már a teljes körű DirectX 10.1 támogatást is magába foglalja. A hivatalos képeken látható, hogy a Call of Pripyat nagyon jól fest, és a hivatalos információk szerint ennek a látványnak a megmozdításához nem is lesz szükségünk atomerőművekre. A GSC arcai egy 2 GHz körül ketyegő processzort, fél giga memóriát, és egy 128 MB méretű, DX 8.0-ás videokártyát jelöltek meg minimális konfigurációnak, ami azért is furcsa, mert ezen a gépen még a már több, mint két éves Shadow of Chernobyl sem futna valami fényesen. Reméljük, hogy ezúttal betartják az ígéreteket, és nem egy újabb bugszörnyet kapunk, amit képtelenek leszünk végigjátszani az első tucat javítás feltelepítéséig.

FÉNY AZ URÁNBÁNYA VÉGÉN

A megjelenés elvileg ősszel esedékes, és ha ezeknek az információknak csak a fele igaz, megéri majd beruházni a Call of Pripyatra a sorozat rajongóinak. Azok se keseredjenek el, akik lemaradtak a korábbi részekről, mert nemrég bejelentették Stalker Antology-t, amely az mindhárom epizódot tartalmazni fogja. A magam részéről alig várom, hogy újra elmerülhessek a radioaktív Vörös Erdő sötétjében, és hogy próbára tegyem a frissített mesterséges természetet, az A-Life-ot. Elvileg csak néhány hónap.«

MŰFAJ»	»FPS
MEGJELENÉS»	»2009. Q3
KÉSZÜLTSÉG»	»70%

www.pcguru.hu/1633

»A sorozat gyökereihez történő visszatérés jó ötletnek tűnik, és az eredeti történet folytatása is felér egy hatalmas piros ponttal. Ha az ígéreteknek csak a felét betartják a fejlesztők, már jól járunk.

»CHOCHO

PRO »Minden, amit szerettünk az előző részekben, és semmi, amit nem szerettünk bennük.

KONTRA »Ígéreteket sokszor hallottunk már a GSC fejeseitől...

»A franc essen ebbe a rohadt mobilba, hogy sehol nem talál hálózatot...

»fejlesztő: Ubisoft »kiadó: Ubisoft
»web: splintercell.us.ubi.com/

Sam Fisher a világ ellen

Kiképeztek, megalkottak, az eszközükké tettek. Azt tettem, amit parancsoltak, mindig, minden kényes helyzetet elsimítottam. A lányomat azonban meghalt – miattuk, ők pedig nem segítenek, hát saját magam oldom meg az ügyet. A nevem Sam Fisher, és ez lesz életem leghosszabb napja...

írta» NIGHTBAGOLY

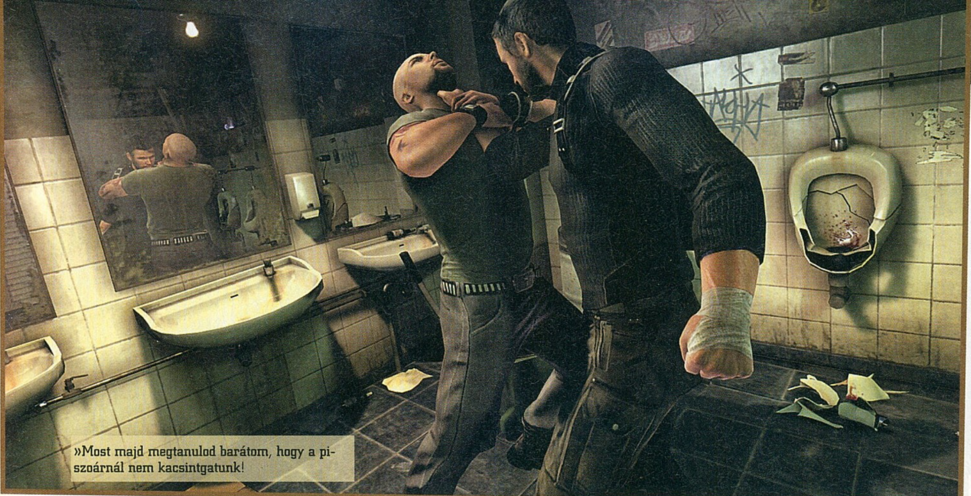
Sam Fisher, a Splinter Cell-játékok főhőse a szemünk előtt alakult jellegtelen, hétköznapi ügynökből igazi alfahímmé. A 2002-ben megjelent első felvonásban még szinte alig hallottuk a hangját – de már akkor is alaposan elcsodálkozhattunk hideg, precíz hozzáértésén – a kis túlzással évenként érkező folytatásokban azonban egyre inkább magára talált, egyre inkább ő vitte el a hátán az eredetileg amúgy Tom Clancysen főképp érdektelen politikai játszmákról szóló, hétköznapi embernek talán túlontúl száraz történeteket. A Conviction ismételten az ő sztoriját viszi tovább – immáron anynyira, hogy minden és mindenki háttérbe szorul. Fisher apó felszívta magát, és most hatalmas kövér fenekeket rugdos szét, ráadásul nem érthetetlen államérdekből, hanem bosszúból. Itt bizony kő kövön nem marad!

KESERŰ A BOSSZÚ

Sam, miután bevégezte utolsó küldetését, úgy döntött, hogy kilép addigi szervezetéből, a Third Echelonból. Elkeseredett és dühös, ezért mielőtt felszívódna – amely cselekedet minden olyan ügynöknek ajánlott, aki rengeteg ellenséggel rendelkezik – úgy dönt, meglátogatja lánya sírját, ahol kisebb affér kerekedik közte és két ismeretlen gazfickó között. Miután a maga módján lerendezi ezeket, gondolkodóba esik: miért támadták meg? Első útja a rendőrségre vezet, ahol is a jelentésekből rádöbben, hogy imádott magzata nem egy autóbalesetben halt meg, mint ahogyan azt eddig hitte, hanem meggyilkolták. Ráadásul nem csak úgy találomra: a módszerek és a nyomok eltüntetése régi szervezetére, a Third Echelonra utalnak. A cégnél hirtelen forró lesz a talaj – a legjobb emberük, a legfélelmetesebb fegyverük ugyanis ellenük fordul – a szabályokat követő és a parancsokat végrehajtó Sam Fisher azonban már a múlté. Hősünk megfogadja, hogy bosszút áll, és nem válogat az eszközökben...

Végre! Kiáltottunk fel szinte egy emberként a szerkesztőségben, amikor leperegtek az E3 kiállításon az alapjaiban újragondolt Conviction képsorai. Bár a Tom Clancy nevével fémjelzett eddigi Splinter Cell részek igen jól átgondolt történettel bírtak, azt még a legelvakultabb rajongók (példának okáért eme cikk írója) is elismerik, hogy a háttérben zajló politikai játszmák enyhén szólva sem voltak alkalmasak igazi drámák megformálására. Tök jó, hogy az egyik kormány keménykedik a másikkal, de mi közünk van nekünk ehhez? Sam Fisher eleddig egy eszköz volt, komolyabb egyéniség nélkül – most azonban végre Jack Bauer nyomdokaiba lép, fusson, ki merre lát! Azért persze aggódni nem kell, miután a Third Echelon az előzetes információk alapján központi szerepet játszott Fisher lányának halálában, a politika, a korrupció most is igen fontos szerepet kap – csak a mozgatórugó szerepét ezúttal nem pár,

»Szerencse, hogy Sam ilyen ügyesen elrejti a fegyvert, különben még meglátnák, hogy ki lőtt



»Most majd megtanulod barátom, hogy a piszoárnál nem kacsintgatunk!

küldetések elején elhadart mondat, hanem Sam karaktere kapja. Ő az, aki bosszút akar állni, ő az, aki személyes ügyként kezeli a helyzetet, és ő az, aki – remélhetőleg – igazi, nagybetűs karakterré válik, hogy beköltözzön a videojátékok panteonjába Solid Snake, Master Chief, és Kratos mellé, ahol valljuk be, már régóta helye lenne.

AMI MARADT A RÉGI

Ha van valami, ami állandó egy Splinter Cell játékban, az egyértelműen a kiemelkedő technikai megvalósítás – ha másban annyira nem is, ebben a megújult Conviction is következetes tagja lesz a szériának. Bár a grafikus motor a jelenlegi információk alapján még mindig egy régebbi Unreal-változat, semmi oka nincs a szégyenkezésre: a játék ugyanis jelenlegi állapotában is gyönyörű. Az elképesztően szép modellek (köztük a sajnos még mindig kissé jellegtelen arccal rendelkező Sam) aprólékosan kidolgozott, reális mozgásai afféle védjegyekké váltak, ehhez pedig az aprólékosan kidolgozott helyszínek és a stílus miatt kötelezően elvárható fény-árnyék hatások adják azt a bizonyos kötelező pluszt. A zenei anyag most is feszes lesz, a nagyzenekari kísérettel előadott dallamok mellett azonban teret nyer a Bourne-trilógia védjegyévé vált kissé zúzósabb muzsika, amely a stílus miatt nem hat idegenként a játék környezetében. Bár a játékmenetben számtalan újítást köszönthetünk, annyi bizonyos, hogy a lopakodás most is igen fontos szerepet kap: hősünk ezúttal már nem esélytelen nagyobb túlerővel szemben, de továbbra is csak egyszerű, bár alaposan képzett kommandós – ha egyesével radírozza ki a rátörő gazfickókat, sokkal nagyobb esélye van a túlélésre. A különböző kütyük is megmaradnak, amelyeket – lévén lelépett a szervezettől – méregdrága technológia helyett most leginkább leleményességgel pótol majd hősünk: a száloptika helyett példának okáért egy letört tükör darabját alkalmazza. Akik odavoltak a modern eszközökért, azok se csüggedjenek – az ellenfelektől most is zsákmányolhatunk például EMI (elektromágneses impulzus) gránátot, amellyel a kamerákat semlegesíthetjük – így talán továbbra is igaz, hogy sikerülhet a nyomozás vérfürdő nélkül is.

»A főhős erőszakosabb, a megoldások véresebbek – de vajon megoldhatóak-e a küldetések a régi módszerrel, árnyékból árnyékba lopakodva? A válasz: természetesen igen!«

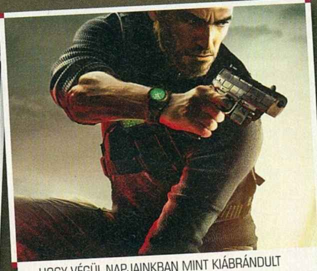
ÉS AMI NEM

Miután most az egész sztori Samre épül, sokkal filmszerűbb történetvezetést kapunk – vége a száraz eligazításoknak és a dögunalmas, fahangon felolvasott dokumentumoknak. Már rögtön a játék elején elfoghatunk egy életünkre törő rosszfiút, akit – a sorozat történelmében először – iszonyat kegyetlen módon vallathatunk ki. Minél inkább fenyítjük, annál több információt szedhetünk ki belőle (ez a 24 sorozatot idézi, és tényleg kegyetlen: Sam, mielőtt kérdéseket tenne fel, a delikvens fejével rendezi át a berendezést), azonban ez is egyfajta minijáték: előfordulhat, hogy a durvulás hatására pont hogy elzárkózik a célpont, de az is lehet, hogy túlzott belemelegedés esetén esetleg kinyírjuk, mielőtt valami fontos dolgot árulna el. Hogy a történet még inkább filmszerű legyen, az összes fontos információt a falakra vetítve láthatjuk, mintha csak egy epizódot bambulnánk egy jobb akciósorozatból: nincs PDA a farzsebünk-

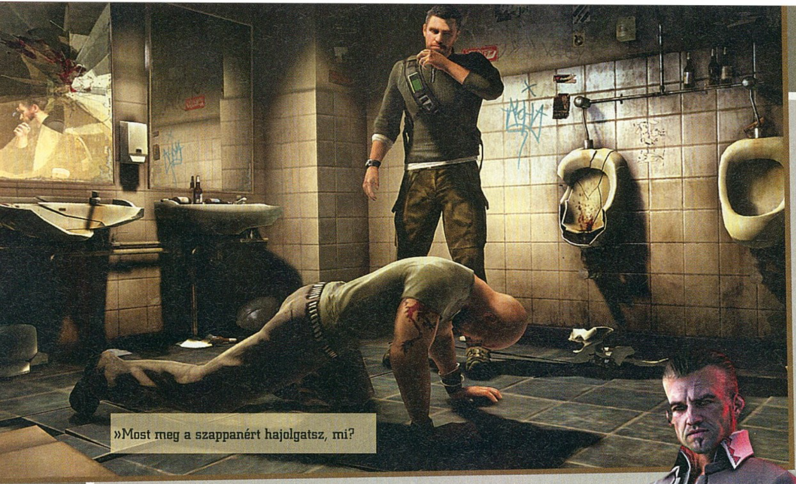
EGY HŐS HÁROM ARCA – SAM FISHER

2003-BAN MINT HIGH-TECH SZUPERÜGYNÖK MUTATKOZOTT BE A NAGYKÖZÖNSÉG ELŐTT...

... MAJD 2007-BEN EGY IDEIG SZAKADT CSÖVESKÉNT RÓTTA AZ UTCÁKAT...



... HOGY VÉGÜL NAPJAINKBAN MINT KIÁBRÁNDULT GYILKOLÓGÉP TÉRJEN VISSZA.



»Most meg a szappanért hajolgatsz, mi?

ben, nincs mindentudó operátor a vállunkon. A játék, ahogyan az egy kémfilmtől elvárható, folyamatosan emeli a fordulatszámot, teszi mindezt úgy, hogy az élményből kizökkentő felhasználói felületet is minimalizálja a hatás kedvéért: amire szükségünk van, ott lesz a képernyőn. Ilyenkor lép életbe a történetvezetés újszerűsége: ha megtörtük az ellenséget, filmes vágásokkal látjuk magunk előtt azt, amiről mesél: a helyszínt, az őröket, majd egy hirtelen vágás, és paff, már ott is sétálunk a területen. (Hogy mi lett a megkínzott ember sorsa, a játékos képzeletére bízzák, gyermeteg lelkű olvasóink nyugodtan higgyék azt, hogy megtért, és szerzetes Tibetben). Ilyenkor lép életbe a szériát idáig szintén elkerülő szabad választási lehetőség: ahogy annak idején a Thief első részében, most is csak a feladatunk adott, a módszerek megválasztása már a mi dolgunk. Az első megoldás a rajongók számára kézenfekvő: árnyékból árnyékba sunyulva észrevétlenül, minimális áldozat árán beszivárgás a területre (behatolás egy ablakon, az őrök mozgásának kifigyelése, ritmusuk kitanulása), a feladat elvégzése, majd felszívódás, hiszen mostantól fogva ez is része a missziónak. Ez utóbbi nem mellesleg szinte az egyetlen elem, amely az eredeti koncepcióból megmaradt: Sam elvegyül a tömegben, és nyertünk. Miután nem rendelkezünk a cég által szponzorált eszközökkel, így már nincs a képernyő közepén egy hatalmas láthatósági csík: minél jobban elrejtőzünk, a színek annál inkább szürkülnek a képernyőn, így jelezvén egyrészt a helyzetünket, és adva egy, az eddigieknél jóval sötétebb és komorabb atmoszférát.

»Megbízóból üldöző, segítségből ellenség: ez a SC: Conviction«

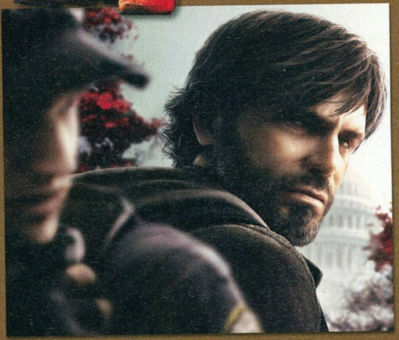
A NEVEM BOURNE. JASON BOURNE...

A másik alternatíva eddig a sorozatban afféle sután kivitelezett tabu volt: a kőkemény akciózás. Fisher nem keres ablakokat és szellőzőket: két golyóval leteríti a bejáratnál álldogáló őröket, majd berúgja az ajtót. A felé futó fegyvertelenekkel kegyetlenül elbánik (felhasználja a környezetét, vagyis beleveri mindenki fejét a tereptárgyakba), majd megáll egy ajtó előtt. Az ilyen szünetekben jön jól a legújabb képesség, a Mark & Execute. Ilyenkor, miután bekukkantottunk a nyíláson egy darab törött tükör segítségével, kijelölhetünk pár rosszfiút, akiket az ajtó berúgása után főhősünk egy-egy jól irányzott lövéssel automatikusan kivégez.

Ha forró lett a talaj, az árnyékok még botcsinálta Jason Bourne-ként is jó szolgálatot tehetnek. A Last Known Location nevű, szintén most debütáló extra segítségével főhősünk utolsó, az ellenség által ismert pozíciója rajzolódik ki a képernyőn: amíg a terroristák arra a területre koncentrálják a tűzerőt, szépen megkerülhetjük őket, hogy a legváratlanabb pillanatokban rontsunk rájuk. A rajtaütések amúgy is igen fontosak: egy ügynökre nem számító őrt akár egy mozdulattal is kivégezhetünk, míg egy aggódó, a társai eltűnése miatt pattanásig feszült idegekkel rendelkező alakkal komoly tűzpárbajokat, vagy éppenséggel (az eddigiekhez képest jelentősen kidolgozottabb) közelharcot kell vívnunk. A környezet kiismerése kulcsfontosságú szerepet kap a programban, elvégre a legnagyobb barátunk a terep lesz. Nemcsak elrejtőzhetünk benne, de kihasználva az előnyeit jelentősen hatékonyabban gyilkolhatunk. Az ablakokon kilökhetjük az aggályoskodókat, a lámpákat kilőhetjük, a zárt, de fából készült ajtókat egy jól irányzott lövéssel darabokra szaggathatjuk. A régi, statikus helyszínek már csak fakó emlékképek. A mesterséges intelligenciát is kihegyezték a te-

»EZ EGY MÁSIK SC:C«

Kevés olyan kiadót lehet említeni, amely a rajongók nyomására – a várható, sőt, borítékolható pénzügyi sikert figyelmen kívül hagyva – alapjaiban változtatja meg egy játék koncepcióját, a Ubisoft azonban pontosan így járt el a Splinter Cell: Conviction kapcsán. Az első hírek Sam Fisher legújabb kalandjáról 2007 derekán jelentek meg, akkor még úgy volt, hogy hősünk főképp napfényben úszó utcákon fog jól szituált csövesként kalandozni, a valódi settenkedést pedig emberek közötti, Assasin's Creedes elvegyülésre cserélik. A rajongóbázis egy emberként hőkölt hátra a tömegben vörösen világító őröket kerülgető, civileket pajzsként használó Sam láttán, beindult a szokásos petíciózás, míg végül a 2007-es esztendő végén közölték, hogy elcsúsztatták a projektet – azonban azt még a legédesebb álmainkban sem gondoltuk, hogy mindez ilyen pozitív és gyökeres változásokhoz vezet. Az biztos, hogy a francia kiadó és fejlesztő jelesből vizsgázott a vásárlóknak való kedvezés kapcsán, abban pedig csak reménykedhetünk, hogy az új koncepció legalább annyi újdonságot rejt, mint amennyit megtart a nagy elődökből.



»Íme, ezért mondják a filmekben a terroristák, hogy nem szabad az ablak közelébe állni...

»JÓTÓL LOPNI NEM SZÉGYEN«

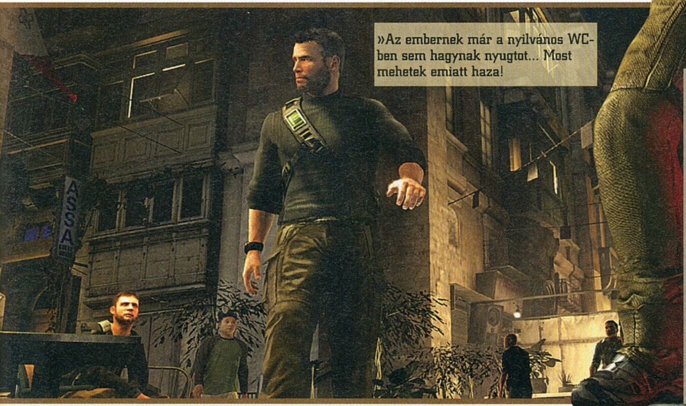
Bár a fenti mondás erkölcsileg eléggé megkérdőjelezhető, a Splinter Cell: Conviction esetében hajlamosak vagyunk mégis igaznak tekinteni. A vadonatúj koncepció számtalan, televízióban és játékokban már látott elemet használ fel, mégis üdítően újnak hat, pláne a széria eddigi részeit ismerve. Sam kikérdezési stílusát Jack Bauertől tanulhatta, minimum 24 óra alatt, a klasszikus bosszústori legutóbb virtuálisan a Max Payne első részében volt ennyire hangsúlyos, de a rendszer ellen ilyen félelmetesen hatékonyan talán csak Jason Bourne küzdött. Aki akar, kereshet még párhuzamokat (van dögivel), annyi azonban biztos, hogy ezt a karakterközpontú, emberi Sam Fishert könnyebb megkedvelni, mint az eddigieket.«

rep kiismerésére: amint ellenfeleink rádöbbennek, hogy aratunk közöttük, felborítják fedezéknek a tereptárgyakat, és látványosan pánikba esnek: ha hatásosan ügyködünk, még akár azt is elérhetjük, hogy egymásra lövöldözzenek – a pattanásig feszült idegek ugyanis csodákra képesek... Az új Splinter Cellről még valamit le kell szögezni: a játék, akár csak jó eséllyel a közönsége, ami az elejétől fogva követi a szériát, felnőtt. Nyoma sincs a vér nélkül összeeső ellenségeknek, a diszkréten elmenekülő civileknek. Sam hidegvérrel töri ki ellenfelei nyakát, a kivallatott szerencsétlen ígérete ellenére nagy totálból lövi tarkón, sőt, ha valakit pajzsként használ, és azt a többiek nem intézik el, ő majd megteszi. Bár erre mozgóképes utalás nem volt, sokunk kedvenc titkos ügynöke jó eséllyel korrekt nagytakarítást végez majd egykori munkaadói között is - nincsenek tabuk, bárki, akit ezidáig megismerhettünk, a történet végére nagy valószínűséggel alulról szagolja majd az ibolyát. A szoftver producere egy interjúban elmondta: ez a Sam, akit most megismerhetünk, alapjaiban különbözik attól a jó fiútól, akivel idáig kalandoztunk, és azért, hogy ezt hitelesen ábrázolni tudják, nem riadnak vissza az agresszív, kegyetlen jelenetektől, még akkor sem, ha ez a korhatár-besorolásra is rányomja majd a bélyegét. Arra a kérdésre, hogy Fisher hogyan viszonyul a nőkhöz, az Ubisoft szakembere csak annyit mondott: bár bosszúszomjas, de ettől még férfi. A filmes inspirációk nem merülnek ki a nyilvánvalókban: a Bourne-trilógia mellett a franciák olyan alapanyagokhoz nyúltak, mint a szintén kézenfekvő 24 sorozat, a kasszáknál robbantó Craig-féle új Bond-széria, illetve a Luc Besson nevével fémjelzett Leon, a profi. Sam a modern fegyverek mellett - amelyek most jóval kisebb szerepet kapnak, elvégre a cég támogatása nélkül szuper ügynökünk zömmel azokkal a gyilokszerszámokkal operál, amelyeket az ellenségtől tud zsákmányolni - továbbra is az Izraelből származó Krav Maga harci stílust alkalmazza, néhány extrémebb megmozdulással. Mozgáskultúrája is javult - gyakran kerülünk olyan helyzetbe, amikor a nyílt utcán (illetve háztetőkön) kell menekülnünk, ilyenkor a napjainkban fénykorukat élő parkour-elemek kerülnek előtérbe: Sam lendületből vetődik át több tíz méteres magasságok felett, fél kézzel kapaszkodik meg teraszokon, és hasonló, a fizikát meghazudtoló kunsztokat mutat be.

FELTÁMADÁS

A Double Agenttel úgy érződött, a Splinter Cell széria az évenkénti tipikus Ubisoftos kiszipolyozásnak hála lassan kifakul – az eredeti Conviction-koncepció pedig csak rádobott erre a tézisre egy jó nagy lapáttal. Annál nagyobb lett a meglepetés, amikor a kiadó két évre jegelte, majd most, ebben az új formában tálalta a folytatást. Ez az elképzelés ugyanis életképes, mi több, elképesztően jól hangzik: kellő alázattal viszonyul az elődökhöz, még- is megfelelő mértékben mer újítani. Sam pedig végre olyan, amilyennek lennie kell: hűvös, kegyetlen, veszélyes, és elképesztő módon stílusos. Összeszorított ujjakkal drukkolunk az Ubisoftnak, hogy a papíron és videókon jól festő koncepció ne rohanjon Assassin's Creed kaliberű középszerbe, hatalmas kár volna érte. És a megjelenésig alig pár hónap van hátra!«

»Splinter Cell Conviction«



»Az embernek már a nyilvános WC-ben sem hagynak nyugtot... Most mehetek emiatt haza!

MŰFAJ»	»TPS
MEGJELENÉS»	»2009. 10
KÉSZÜLTSÉG»	»90%

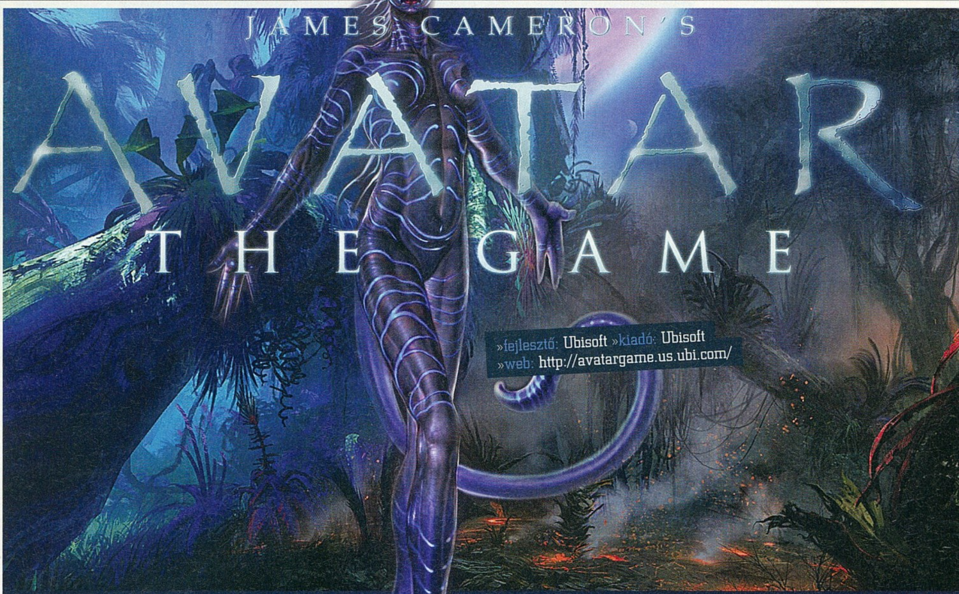
www.pcguru.hu/662

»Bár az eddigi információk alapján a legtöbb klasszikus játékelemet a háttérbe szorítják, valahogy mégsem szomorkodunk: ez a kegyetlen, akcióra éhes, hidegvérű Sam Fisher végre igazi egyéniség!

»MO

PRO »Végre a történeté a főszerep, ráadásul Sam keményebb, mint valaha

KONTRA »Reméljük ekkora mérvű változások nem viszik rossz irányba a játékot...



»fejlesztő: Ubisoft »kiadó: Ubisoft
»web: http://avatargame.us.ubi.com/

James Cameron high-tech meséje

Epikus sci-fi történet, speciális 3D-s technológia, izgalom, kaland, ármány: ezt ígéri James Cameron legújabb filmjében és a belőle készült játékban egyaránt, amelynek első részleteit az E3 zárt ajtói mögött mutatták be.

írta» BADSECTOR

Nem kevesebb, mint 14 évig tartott James Cameronnak, mire ebből az ötletéből végre film született. Hogy miről is van szó? Az Avatarról, a híres rendező vadonatúj sci-fi mozijáról, mely egy távoli planétán játszódik, és amelynek adaptációját a Ubisoft fejleszti gőzerővel. Az első változat bemutatóján a résztvevők speciális 3D-s szemüveggel, egy hi-tech televíziót nézve nyerhettek betekintést az Avatar világába. De miről is szól maga a játék?

»Azért jó látni, hogy lesz esélyünk a robotok ellen...

PANDORA SZELENCÉJE

Az Avatar története egy kicsit olyan, mintha Cameron a Csillagkaput és a Csillagközi inváziót keverte volna. A film és játék főszereplőjének, Jakenek olyan háborúban kell harcolnia, melynek semmi értelmét sem látja. Ez a legtöbb katona számára megszokott élethelyzet, azonban hősünk undorát tetézendő deréktól lefelé megbénul egy keményebb összecsapás során. Ráadásul még azt is megtudja, hogy szeretett ikertestvére, aki a Pandora bolygón dolgozott egy bányásztársaságnál, rejtélyes körülmények között meghalt. Jake úgy dönt, hogy utánajár testvére halálának és a Pandora bolygóra utazik. A planétát 3 méter magas kékbőrű élőlények, a navik lakják, akik féltékenyen őrzik lakóhelyüket a betolakodó emberiségtől. A szokás szerint pénzéhes és másokat gátlástalanul leigázó mamutcég ugyanazt folytatja a Pandorán, mint amivel az embereket a Földet is tönkretették: felégeti az esőerdőket az utolsó fáig. A bolygón a navikon kívül hibridek (navik és emberek keveréke) és avatárok is élnek. Miután hősünk a Pandorára érkezik (hogy bénultságát hogyan kezelik, arról még nem szól a fáma...), szinte azonnal beleszeret a planétába, és az esőerdőket kiirtó cég ellen fordul. Ő maga áll egy forradalom élére, amelyet saját betolakodó fajtája ellen vív meg a navikat vezetve...

ÉVEKKEL KORÁBBAN...

Az Avatar története jó pár évvel a film eseményei előtt zajlik. A sztori szerint a bányásztársaság a Pandorát épphogy csak elkezdte kolonizálni. A játékosnak még a játék elején kell eldöntenie: a magas kék lényekkel szövetkezik, vagy inkább az esőerdőt felégető kegyetlen, szőrösszívű kapitalistákkal. Döntésünk nemcsak a történetre, hanem a felhasználható arzenálra is befolyással bír majd. Amennyiben a jól felszerelt emberiséget irányítjuk, ultramodern fegyverekhez és felszereléshez juthatunk, így brutális tűzerővel irthatjuk a ránk

»A DLP A JÖVŐ?«

Az Avatart látva felmerülhet a kérdés: vajon a közeli (vagy csak kicsit távoli) jövőben ez a technológia leváltja-e a hagyományos PC-s és videojátékos grafikát? Azt még az Avatar fejlesztői is bevallják, hogy erre kevés esélyt látnak, abban a tekintetben viszont optimisták, hogy a játék- és hardverfejlesztők felbátorodnak majd a sikeren és ők maguk is alkalmazzák majd a DLP-t. Már csak az a kérdés, hogy a Ubisoft is e cégek közé tartozik-e, hiszen az Avatart is ők adják majd ki. Vajon a jövőbeli Splinter Cell és Assassin's Creed részeknél is ilyen megjelenítésben gyönyörködhetünk? Az Avatar fejlesztői a kérdésre óvatosan csak ennyit nyilatkoztak: „Nincs erről hivatalos információnk, szóval csak találgathatunk, de az biztos, hogy mi is nagyon rákattannánk!"«

»Fura madarakhoz fura helikopterek passzolnak...

támadó navikat, viszont a környezet adta lehetőségeket nem tudjuk kellőképpen kiaknázni. A kék bennszülöttek íjakkal, buzogányokkal, fejszékkel és más középkori harcmodort képviselő fegyverekkel szerelnek fel minket, viszont cserébe a dzsungel minden rejtekét, zegzugát ki tudjuk használni. Bármelyik oldalt is választjuk, erőfeszítéspontokat kapunk tetteinkért, melyekért cserébe új felszerelések és képességek válnak felhasználhatóvá. A játék nagy vonzereje, hogy olyan forradalmi 3D-s technológiát támogat, amit csak speciális szemüveggel és DLP-s (digital light processing) televíziókészülékkel tudunk csak kihasználni. Ha ilyen kütyük boldog (és gazdag...) birtokosai vagyunk, akkor az Avatarban látható esőerdők ösvényeit elképesztő mélységben láthatjuk, és a tárgyak, illetve a háttér és az előtér közti távolságok is teljesen élethűvé válnak. Hasonlóan döbbenetes realizmusról beszélhetünk olyan apróságok kidolgozása kapcsán is, mint karakterünk sisakja, vagy akár a szellők fuvallatában lengedező levelek: minden hajlat és görbe majdnem teljesen olyan, mint a valóságban. Bár a grafika még most sem teljesen fotorealisztikus, hiszen azért még mindig 2009-ben járunk, ugyanakkor már nem járunk tőle messze. Nincs az a blazírt játékos, aki ne rezzenne össze, amikor az első ellenség bömbölve megjelenik a képernyőjén. Különösen akkor, amikor ez az ellen nem más, mint egy termetes mutáns, aki úgy néz ki, mintha egy éhes velociraptor és egy feldühödött papagáj keveréke lenne. Tudom, hogy ez csöppet furán hangzik, de ezúttal Cameron igencsak eleresztette a fantáziáját, és ezt a játékban is tapasztalni fogjuk. Hogy csak néhány bizarr állatot említsünk még: a viperafarkasok döbbenetes sebességgel mozognak, hogy áldozatukat utolérve gyilkos fogaikat beléjük mélyesszék, a stegoszauruszok feje pedig leginkább egy pörölycápáéra hasonlít. Utóbbi faj hihetetlen méretekkel bír és rendkívül agresszív: az E3-on egy olyan jelenetet mutattak be, mely során hősünkkel együtt még négy másik, gránátokat hajigáló embernek is meg kellett küzdenie a döggel, hogy a bömbölő, dühöngő monstrum végre kilehelje lelkét. Bármelyik oldalra állunk tehát, izgalmakban nem lesz hiány, különösen így, hogy az intelligens ellenségeink (emberek vagy navik) mellett a helyi faunával is meg kell majd küzdenünk. A hagyományos monitorokon, tévéken, illetve a valódi 3D-s DLP-s televíziókon megjelenített grafikának köszönhetően pedig egyaránt döbbenetes élményben lesz részünk – igaz, utóbbi sokkal nagyobbat büntet majd, de ezért alaposan a pénztárcánkba is kell nyúlnunk.

KÍVÜLRŐL IZGALMASABB?

Gondolom mindenki automatikusan arra tippelt, hogy a játék belső nézetes lesz, hiszen az ilyen típusú megjelenítéshez ez a legideálisabb látószög. Nos, a készítők nem így gondolják: hősünket kívülről láthatjuk majd, tehát az Avatar a TPS-ek rajongóinak jár majd kedvében. A fejlesztők szerint erre azért lesz szükség, mert sokkal világosabban látjuk, hogy karakterünk hogyan reagál környezetére: szerintük a belső nézet nem lenne képes átadni azt az érzést, hősünk milyen torokszorító élményeken megy keresztül. A bemutatót megtekintő újságírók ezzel nem igazán értettek egyet, a fejlesztők viszont azzal kontráztak, hogy ha kipróbálják majd saját maguk az Avatart, meglátják, mennyire más élmény lesz, mint amikor csak kívülről nézik a játékot. Ugyanez jellemző a speciális 3D-s megjelenítésre is. A jelenlévő újságírók egyetértettek abban, hogy már 15 perc után fárasztja a szemet a látványorgia, viszont amikor mi magunk irányítjuk a főszereplő karaktert, akkor nem fogunk úgy kimerülni, lévén annyira belemerülünk a játékba. Persze azért azzal a fejlesztők is tisztában vannak, hogy „pihentetőnek" a személyes élmény nem elegendő, így nagyon ügyelnek majd a kameranézetekre is, hogy ne fárasszák le nagyon a játékost.

ŐSSZEL VÉGRE „AVATARKODHATUNK"!

A filmadaptációk ritkán sikerülnek jól, azonban az Avatarral kapcsolatban pozitív benyomásaink vannak. A sztori érdekesnek tűnik, a forradalmi 3D-s technológia nagyon jól fest, de arra kíváncsi vagyok, hogy Magyarországon hányan engedhetik meg maguknak a várhatóan méregdrága technológiát, és abban sem hiszek, hogy mindenki sikítva dobja majd a kukába a full HD-s televízióját, mondván „nekem ilyen DLP kell, most azonnal". Persze az Avatar e nélkül is várhatóan ütni fog grafikai téren, de mindenkiben ott dolgozik majd a kisördög, hogy milyen lehetne a játék, ha ki tudnánk használni a benne rejlő grafikai lehetőségeket.«

»James Cameron's Avatar«

»Látványnak nem utolsó ez a géppuskaállás, de az alacsony faágak ellen vajon mi védi meg a kezelőt?

MŰFAJ»	»AKCIÓ
MEGJELENÉS»	»2009. Q3
KÉSZÜLTSÉG»	»70%

www.pcguru.hu/1709

»TPS és sci-fi rajongóként nagyon kíváncsi vagyok az Avatarra – annak ellenére, hogy az eddigi filmes adaptációk terén ritkán jártunk jól. DLP-s tévét azért emiatt tuti nem fogok venni...

»BADSECTOR

PRO
»Érdekes a sci-fi sztori a két választható oldallal és forradalmi a grafika (de csak csúcshardverrel az igazi)

KONTRA
»Filmes adaptáció – kissé azért szkeptikus vagyok... Meglátjuk, maga a játékmenet mennyire lesz élvezhető

MASS EFFECT 2

»fejlesztő: BioWare »kiadó: EA »web: masseffect.bioware.com

Shepard élt, Shepard él. Shepard élni fog?

A BioWare nagyon sokat kockáztatott, amikor az addig megszokottakkal ellentétben új játékához nem egy már létező univerzumot használt fel, hanem sajátot kreált. A 19-re laphúzás tipikus esete azonban bejött – a Mass Effect az elmúlt pár esztendő legemlékezetesebb akció-szerepjátéka lett. Hamarosan érkezik a folytatás!

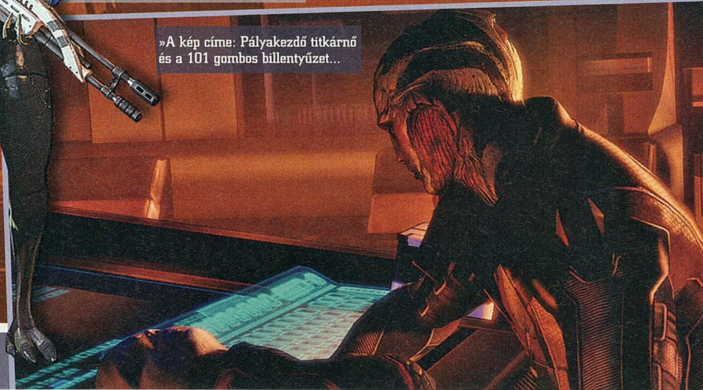
írta» NIGHTBAGOLY

»A ME2-ben nagyobb hangsúlyt kapnak a poénok: ez például egy durva öngyújtó

Bár ilyesmi nem szokásunk, de mielőtt belefognánk a BioWare nagyszabású sci-fi trilógiájának ismertetésébe, le kell szögeznünk: azok, akik szeretnének párszor meglepődni játék közben, most függesszék fel az olvasást. A nem is olyan régen az EA istállójába kerülő fejlesztőbrigád nem fukarkodik az információkkal, gyakorlatilag (jelen állás szerint) az egész játék poénjait sikerült szanaszéjjel gyilkolni, így cikkünk olvasását tényleg csak azoknak ajánljuk, akik nem bírják kivárni a 2010 eleji megjelenést.

HIGH-FANTASY AZ ŰRBEN

Szomorú, de igaz, hogy a fejlesztőbrigád egy dologról nem tud leszokni: a heroizmust, a hősiességet most sem kizárólag mély drámával próbálja meg az arcunkba tolni, hiszen ismételten a világ megmentése a cél. Shepard, bár mindenki halottnak hitte, visszatér, hogy egy vadonatúj brigádot toborozzon magának egy életveszélyes küldetéshez. Szövetségese ezúttal a Cerberus Corporation, ellenségei pedig kezdetben ismét a Reaperek. Ám ahogy elindulunk, hogy felgöngyölítsük a szálakat, lassan rá kell döbbennünk, hogy valami sokkal komolyabb dolog lappang a háttérben – a küldetés igazi öngyilkos feladat, a tét ezúttal pedig nem kisebb, mint az egész univerzum sorsa. Őszintén szólva kissé már frusztráló, de attól még tény marad: ha az ember leül egy BioWare által fejlesztett játék elé, biztos lehet benne, hogy egy világot (falut, földrészt, galaxist) kell megmentenie. Bár a cég megkapta a lehetőséget új univerzumok megalkotására, nem aprózza el a dolgot, és most is a jól bevált recept szerint kavargatja a levest. Ezt lehet szeretni vagy nem szeretni, számunkra már kicsit frusztráló, hogy a vállalat örökkön örökké ugyanazokat a köröket futja. Ez természetesen nem jelenti azt, hogy a Mass Effect-trilógia középső darabja kiszámítható volna: a BioWare saját bevallása szerint A birodalom visszavág mintájára szeretné megalkotni a legsötétebb, legnyomasztóbb fejezetet, ehhez pedig bevet mindent, amit csak lehet. Az első, és legfontosabb dolog: aki játszott a grandiózus első felvonással és a mentett állását is megtartotta, most fellélegezhet: hála a tervezőknek, a történet pont ott folytatódik, ahol abbamaradt. Az aprólékos munkának köszönhetően rengeteg utalás lesz a már lejátszott történetre, sőt, bizonyos régebbi döntéseink is kihatnak az új felvonás cselekményére. Habár a főhős a régi, a csapat sajnos nem az: Shepardot leszámítva senki sem képviselteti magát interaktív formában, noha szinte mindenkivel összefuthatunk majd. Lesz, aki az életünkre tör, de akadnak majd, akik a segítségüket ajánlják fel. Ez azonban nem azt jelenti, hogy aki valamilyen okból kifolyólag kihagyta az első részt, lemaradna bármiről is: mentés, illetve tapasztalat nélkül is belefoghatunk az új felvonásba, bár a megemelt nehézség miatt lehet, hogy nem árt a bemelegítés. Miután a Mass Effect még mindig egy felnőtt játék, a készítők most sem fukarkodnak a nem gyermekeknek való tartalom bő kézzel való szórásával: jó eséllyel most is lesz szex, az átvezető animációk során néha meglepő (de nem öncélú) brutalitásba is botolhatunk, sőt, egy-egy döntésünk morális hordereje sem a lurkókat célozza meg. Az epikus végkifejlet (vagyis az utolsó küldetés, amelyre a fejlesztők a legbüszkébbek) mostantól fogva nem egy-két párbeszéden áll vagy bukik: az odáig vezető úton meghozott döntéseink hatására a finálé is megváltozik, más szereplők tűnnek fel, vagy éppenséggel több lehetőségünk lesz. Ami már most biztos: a végső ütközet során hajónk, a Normandy elpusztul, nekünk pedig



»A kép címe: Pályakezdő titkárnő és a 101 gombos billentyűzet...

»TOVÁBB BŐVÜL AZ ELSŐ RÉSZ«

A Bring Down the Sky letölthető tartalom után sokan úgy gondolták, a BioWare a Mass Effect első részét jegelte, immáron csak és kizárólag a folytatásra koncentrál. A közelmúltban azonban kiderült, hogy ez jó nagy tévedés volt! A csapat februárban bejelentette a második (egyelőre még névtelen) DLC-csomagot, az E3-on pedig ismét csicsergett róla, csakhogy senki el ne feledje. Az előzővel ellentétben itt egy 100%-ig akcióorientált küldetést (vagy akár küldetéssorozatot) kapunk, amelynek inspirációját a Fight Club című film adta. Amolyan arénaszerű terület kerül a játékba, ahová – ha hihetünk a pletykáknak – kedvünk szerint idézhetünk meg különböző ellenfeleket, hogy aztán válogatott csapatunkat letesztelhessük efféle szimulált körülmények között is. A megjelenés egyelőre ismeretlen (mint ahogy az is, hogy azok, akik itthon a magyar nyelvű változatot vásárolták meg, vajon hány hónapot lesznek kénytelenek várni a fejlesztőstúdió szerencsétlenkedése miatt), de minden bizonnyal erre is érdemes lesz várni.

parancsnokként döntenünk kell – vagy a csapattagokat mentjük, vagy a saját életünket. Ha jó kapitányként utolsóként kívánjuk elhagyni a süllyedő roncsot, új főhőssel vághatunk bele a trilógia zárófejezetébe, hiszen ebben az esetben Shepard – immáron biztosan – meghal.

SCIENCE

Természetesen a Mass Effect második része nem az a tipikus, kaptafára készülő folytatás – a kezdetektől fogva három epizódosra tervezték a sorozatot, ezáltal az alapok le voltak fektetve. Ez azonban nem azt jelenti, hogy technikailag az elmúlt esztendők ne hagyták volna rajta bélyegüket a csak elévülni képes tartalmon: hiába a belbecs, ha a külcsín megkopik. Tudják ezt a BioWare-nél is, ezért – bár az új rész még mindig az Unreal 3 motort használja – számtalan technológiai újdonságot, és finomhangolást ültettek bele, hogy a vásárló lássa is, egy valódi folytatásban szerepel. Az első és legfontosabb dolog a modelleken bekövetkezett változás. Bár a poligonok számán nem módosítottak (felesleges is lett volna, a Mass Effect karakterei a mai napig a legszebbek, amelyek valaha is szerepjátékokban előfordultak), minden egyes felbukkanó szereplő, legyen szó barátról vagy ellenségről, lényegesen több, és alaposabban kimunkált mozgást tud, mint előtte. A méregdrágán kibérelt mozgás modellező stúdió meghálálja magát: nyoma sincs az első részben fel-felbukkanó darabos mozdulatoknak, félbeszakadó cselekvéseknek. Miután a legtöbb kritika a külcsínben elsősorban a bejárható bolygók, illetve helyszínek statikusságát és egyhangúságát érte, a fejlesztők ráfeküdtek a részletekre: jelentősen növelték a textúrák számát, megötszörözték az egy helyszínen található fizikai interakcióra is képes objektumokat, e mellé pedig láthatóan és érezhetően csökkentették a gépigényt. Az első felvonást még utólag készítették el PC-re, a folytatás már párhuzamosan készül – most azonban nem emlegetik a grafikai ráncfelvarrást, hiszen a brigád tapasztalatai elégségesek ahhoz, hogy a maximumot hajtsák ki a Microsoft konzoljából, ez a maximum pedig számítógépre is több lesz, mint elégséges. A betöltési időt is sikerült ésszerűen csökkenteni – a játékmenet nagy részében (ahogyan arra a fejlesztők nem kis öniróniával utaltak is) mostantól nem egy liftet kell bámulnunk, minden pörög, mint vasorrú bába a mágneses viharban. Ha pedig fizika: a járművezetés (amely valljuk be, a Mass Effect egyik igen érdekes rákfenéje volt) teljesen megújul a folytatásra. Egyrészt jelentősen megnő az általunk irányítható tragacsok száma, sőt, a velük végrehajtható interakciók is szaporodnak, másrészt ezek terelgetése jóval szórakoztatóbb lesz, mint előtte volt. Egy játék látványosságát azonban nem csak a textúrák és a modellek befolyásolják (főképp napjainkban); az igazi, döbbenetes külsőhöz bizony videokártyákat megizzasztó effektusokra is szükség van. A motorba épített vadonatúj bevilágítási rendszernek hála minden sokkalta életszerűbb mint eddig, ehhez pedig a már megszokottak mellé (elkenés, mélységélesség, valós idejű fények) számtalan, idáig soha nem tapasztalt látványelem is társul. Ha pedig technika, fontos kitérni a mesterséges intelligenciára, hiszen a BioWare erre a legbüszkébb a folytatás kapcsán. Nemcsak a velünk tartó csapattagok kaptak jelentősen nagyobb IQ-t, de az

A GURU TIPPJE
ŐRKUTYÁK A ME 2-BEN?

A fejlesztők egyelőre meglehetősen szűkmarkúan bánnak a részletekkel, de a tervek alapján az sem elképzelhetetlen, hogy csapatunk különböző robotokat, például őrkutyákat is alkalmazhat – márpedig egy hű társ mindig jól jön a harcban...

VISSZATAPS – AKIKET SZÍVESEN LÁTNÁNK

Bár a hivatalos verzió szerint csak elvétve akad majd olyan szereplő az első rész névsorából, aki ismét beáll hozzánk, mi azért megszavaztuk, melyik három régi haver lenne az, akit mindenképp magunkkal vinnénk – már persze ha az első részt túlélték.

»LARA T'SONI

A Prothean technológia megszállottja, bár sokan inkább csak úgy emlékeznek rá, mint a kék csajra, akivel Shepard választott nemétől függetlenül is össze lehetett szűrni a levet a játék egy jól meghatározott pontján. Nos, ha másért nem is, már ezért megérné, ha visszatérne...

»URDNOT WREX

A tökéletes harcos, fajának legkiválóbb egyede, a kroganok büszkesége – ezt kicsit beárnyékolja a tény, hogy apja meggyilkolása után kellett elmenekülnie otthonról. Bár csatlakozott hozzánk, az első rész vége felé rajtunk múlt, hogy mi lesz a sorsa: ha tehát a mentett állásban Wrex még él, nagy eséllyel viszontlátjuk a második epizódban is.

»TALI'ZORAH NAR RAYYA

Az első részben még zarándoklaton lévő kvarián pont a mi segítségünkkel válhatott felnőtté (na, most az egyszer nem úgy), így az a minimum, hogy a Mass Effect 2-ben újra szolgálatra jelenkezzen, és visszaadja a kölcsönt. Tehetséges mérnökként valószínűleg nagy hasznát vennénk egy öngyilkos küldetésen.

»Lesznek bolygók, ahol az egészen furcsa napszemüveg dívik

ellenségek is: okosabban használják a fedezékeket, többféle és nehezen kiismerhető taktikát alkalmaznak a játékos ellen, de az is előfordulhat, hogy a túlerő láttán egyszerűen megfutamodnak. Teljesen mindegy, hogy milyen váratlan helyzet elé állítjuk a mesterséges intelligenciát, az állítólag a lehető leghitelesebb módon fog reagálni: ha messziről, sunnyogva kezdjük el pusztítani az ellenfeleket, előbb-utóbb valakinek feltűnik majd a hiányuk. De hogy ne csak a harci AI-ról essen szó, a különböző NPC-k is jobban átgondolják a reakcióikat egy-egy párbeszédben attól függően, amennyit tudnak rólunk, és ahogy kommunikálunk velük.

FICTION

A mély, és valóban sötét történetet az alaposan tuningolt grafikus motornak hála sokkal inkább filmszerűen mesélik el, mint azt eddig tették. A párbeszéd rendszer alapvetően a régi maradt (egy kör alakú menüből választhatjuk ki a nekünk tetsző témát, amelyet aztán a karakterünk saját stílusában ad elő), azonban már a legutolsó NPC-vel történő csevejt is alaposan előre megrendezték. Vége a statikusan álldogáló, a környezettel nulla interakcióba lépő dialógusoknak: mostantól fogva miközben főhősünk teszem azt egy lebegő taxival halad, és annak sofőrjét kérdezi ki, a kamera két mondat közben gyakran külső nézetbe vált, és a járművet követi, de az is előfordulhat, hogy két fontos információt egy befolyásolható harci jelenet szakít meg. Ha pedig harc: gyakorlatilag a teljes harcrendszert kicserélték, annyi finomításon esett át az előző felvonás óta. A fedezékrendszer még mindig központi szerepet játszik, e mellett azonban a csapattagokkal való együttműködés sokkalta szervesebb része lesz a dolognak, mint eddig volt. Előfordulhat, hogy bizonyos ellenfelekkel mi semmit sem tudunk kezdeni, de akár az is, hogy egy-egy nagyobb dög elintézéséhez el kell érnünk, hogy az a hátát mutassa a többieknek, akik így megsebezhetik a rém egyetlen gyenge pontját. Sokkalta jobban tudjuk befolyásolni a társainkat: különválasztották a támadás és a mozgás parancsot, ezáltal akár csapatban is megoldható lesz számtalan küldetés anélkül, hogy akár egyet is lőnénk – a többiekkel a sarkunkban fedezékből fedezékbe sunnyoghatunk, elkerülve a gaz ellenségek rohamait. Ha már az ellenségek kerültek szóba: készüljünk fel rá, hogy „a folytatásba több hulla kell" szabályt követve az előző rész összecsapásai gyakorlatilag enyhe pisztolypárbajnak tűnnek a második felvonásra: szinte mindig többszörös (néha tíz, tizenötszörös) túlerővel kell számolnunk, és akkor még nem is beszéltünk a nagyobb rémekről, akik amolyan főnökként esnek majd a nyakunkba. Ahhoz, hogy ennyi rosszfiúval fel tudjuk venni a harcot, természetesen számtalan újdonság áll a rendelkezésünkre. Tucatnyi, eddig sohasem látott bionikus erő segít be a békés mészárlásba, hogy a kilenc új fegyverosztályról már ne is beszéljünk. Eme büntető eszközök

»Ütőképesebb és halálosabb csapatunk lesz – de még így sem biztos, hogy túléljük. «

»A kocsmai verekedések alapszabálya: a csehó legnagyobb darab látogatója mindig velünk van

között végre felbukkannak a sokak által várt tömegoszlató alkalmatosságok is, így nem szabad meglepődni, ha deli csapatunk körül csak úgy repkednek a rakéták, a lézernyalábok, vagy éppen a mini atombombák. Hogy a csata még inkább valós idejűnek tűnjön, egyre kevesebb dologgal törhetjük meg annak interaktivitását, bár a már bevált sugárszerű menü visszatér.

A DÖNTÉS SZABADSÁGA

Bár a BioWare önmagához mérten igencsak elengedte a gyeplőt az első részben, a folytatásban még inkább megpróbálják fokozni a döntésektől függő játékmenetet. A klasszikus, úgynevezett sandbox elemek megmaradnak, hiszen most is tetszőleges sorrendben oldhatjuk meg a feladatokat, ám ha lehet hinni az ígéretnek, sikerül mindent a következő szintre emelni. Az egyik bolygón legyilkolunk valakit, a többin pedig (szinttől és helyzettől függetlenül) a társai, barátai megpróbálnak bosszút állni rajtunk. Ezek az események ráadásul sokkal szabadabban történnek, mint eddig: nem arról van szó, hogy egy pontot elérve hirtelen előugrik egy script, a minket üldöző egyének ugyanis saját AI által vezérelve próbálnak a nyomunkra bukkanni. Ha ügyesen játszunk, előfordulhat, hogy lemaradunk egy találkozásról, és csak egy újabb végigjátszás, vagy a főszál utáni folytatás során

»A tűzharcok lényege továbbra sem változik, de maga a rendszer átalakul

csaphatunk velük össze. Amint a történet végére értünk, mostantól nem sötétül el a képernyő, és a lepergő stáblista után sem kell megelégednünk egy „folytatása következik" feliratttal: ha okosan választunk a végén (vagyis magunk helyett valaki mást feláldozva életben tartjuk főhősünket), a történet lezárásával tovább kalandozhatunk a galaxisban. Megoldhatunk odáig félretett mellékküldetéseket, kibogozhatjuk a zavaros szálakat, vagy csak szimplán végigjárhatjuk azokat a helyszíneket, amelyek odáig kimaradtak. Ebből is látszik, hogy a fejlesztőgárda nemcsak a harci jeleneteket, hanem a szerepjátékos részt is a véglegtekig csiszolta. Az interaktív párbeszédekről már volt szó, azonban a lényegről még nem: gyakran megesik, hogy egy-egy mondat ledarálása közben felbukkan egy villogó gomb, amelyet ha megnyomunk, hősünk a lehető legváratlanabb dologgal reagál. Ezek a Quick Time Eventek alaposan befolyásolhatják a történetet: előfordulhat, hogy főhősünk lefejeli azt, akivel odáig békésen cseverészett, lelöki a tetőről, vagy hogy kevésbé drasztikus dologra gondoljunk, látványosan ásít egyet, felhúzva ezzel beszélgetőpartnerét. Mielőtt bárki pánikba esne: ezek a mini reflexjátékok a jelenlegi állás szerint soha nem kerülhetnek a karakter életébe, bár a semleges nemjátékos karaktereket igencsak meglepheti egy-egy ilyen cselekedet.

»A legfontosabb változás: az első részben megszeretted, most megvéded a Mass Effect világát«

»Az EA jó vásárt csinált 2007-ben: a BioWare ontja magából a minőségi játékokat és folytatásokat, és ha valaki, hát ők biztos lemossák a kiadóra tapadt rókabőrgyártó jelzőt.«

Hála a most már a párbeszédek alatt is figyelmet igénylő apróságoknak illetve a váratlan helyzeteknek, a Mass Effect második részében gyakorlatilag megpróbálják zéróra csökkenteni az üresjáratok számát. A fejlesztők céloztak rá, hogy a legkiszámíthatatlanabb szituációkban is döntésképszerbe kerülhetünk (jó példa erre egy töltésnek tűnő képernyő, amelyet hirtelen elözönlenek az ellenfelek), így az akciójátékosok által hiányolt folyamatos feszültség a program végéig kitart. Ez azonban csak a jéghegy csúcsa.

TE VAGY A FŐHŐS, NEM A KARAKTERED

Hogy kellően beleéljük magunkat a történetbe, a készítők soha nem látott szintre emelték a drámát a sztoriban. Szinte minden bolygón, minden küldetés során meg kell hoznunk egy döntést, amely nemcsak a végjátékot befolyásolja, de alkalmas a játékos érzelmeinek befolyásolására. Hogy még inkább élőnek érezzük a környezet, a Mass Effect univerzuma hihetetlen módon megújul: az ismerős elemeknél jóval jelentősebb erővel képviseltetik magukat a soha nem látott eszközök, helyszínek (mint a kroganok otthona, a Tuchanka;

SOKÁIG ÉL, AKINEK HALÁLHÍRÉT KELTIK

Bár Shepardot, mindenki kedvenc hősét gyakorlatilag teljesen testre szabhattuk az első részben – szerencsétlenből még bögyös macát is faraghatott az, aki ilyesmire izgul – azért egy tényt feltétlenül tudtunk róla: 29 esztendős volt, amikor a kalandok elkezdődtek. Miután sokan szívükbe zárták az első rész főhősét (illetve hát a karaktergenerálásnak köszönhetően elsősorban a nevét), sokként érkezett a Mass Effect folytatásának első kedvcsináló videója, amelyből kiderült: a hőst akció közben meggyilkolták. Nem tudni, hogy valójában így tervezték-e a dolgot, hiszen amint a mozgókép felkerült az internetre, felháborodott tömegek rontottak neki a fejlesztőknek virtuális kaszákkal, így lehetséges, hogy módosult a koncepció a jelenlegire: egy idén márciusban debütált videóban végül is bevallották, Shepard él és virul. Az már csak hab a tortán, hogy ez számára ideiglenes állapot – ha hihetünk a pletykáknak, a második rész befejezésekor gyakorlatilag pontot tehetünk a kapitány történetének végére, hogy ezzel egy még nagyobb kérdőjellel szembesüljünk a trilógia záró epizódjában. Ami biztos: Shepard szőrösebb változatának hangját most is Mark Meer adja, míg cicisebb variánsát a végtelenül tehetséges Jennifer Hale-nek köszönhetjük majd.«

»A Szabadsághídhoz hasonlóan ezen az űrállomáson is a LEDes megvilágítást alkalmazzák

»BIOWARE-TÖRTÉNELEM«

Elképesztő, de igaz: ha az ember egy BioWare játékról ír ismertetőt, egyszerűen nem tud hidegvérrel, szó nélkül elsétálni a fejlesztőbrigád legendás múltja mellett. A játékipar fénykora után – a kilencvenes évek közepén – alapított stúdió első, 1996-ban megjelent termékével, a Shattered Steellel még nem rengette meg a világot, arra ugyanis kereken két esztendőt kellett várni, a Baldur's Gate debütálásáig. Az azóta megjelent játékok listája azonban olyannyira impozáns, hogy kommentár sem szükséges hozzá: MDK 2, Baldur's Gate 2, Neverwinter Nights, Star Wars: KotOR, Jade Empire, Mass Effect...«

egy alaposan őrzött börtön, a Purgatory, vagy a leginkább a Star Wars központi bolygójára hasonlító Illium), és idegen fajok is (ezekből eddig sajnos csak egyet láthattunk, az érces hangú, puszta kézzel harcoló drellt). Öngyilkos küldetés, önfeláldozás – mind azt a célt szolgálja, hogy a játékos, aki az előző részben alaposan kiismerte a világot, most tényleg úgy érezze, meg kell védenie azt. A folyamatosan levegőben lógó hősiességet új, soha nem hallott dallamokkal fejelik meg, amelyek ráadásul egy finomított algoritmusnak hála, sokkalta jobban alkalmazkodnak az eseményekhez, mint eddig bármikor. Pánikba esni azért nem kell, nem fog minden párbeszéd alatt hegedű szólni, miközben a készítők digitális mása papírzsebkendőt nyújt felénk, a dallamok ugyanis az előző rész ambient stílusát követik. Egyetlen dolog van, amelyről minimális szó esett idáig (és nem csak a cikkben, de a fejlesztők által szivárogtatott információkban is), a karakterlap, illetve a statisztikai számolgatás. Bár a klasszikus RPG-rajongók minden bizonnyal onnantól fogva tekintenek bármit szerepjátéknak, hogy minimum ezer dolgot befolyásolhatnak szintlépésenként, úgy tűnik a BioWare tovább finomítja (már-már szinte belecsiszolja a játékmenetbe) a statikus, a játékos ügyességétől független részeket. Egy interjúban a stúdió producere elmondta: természetesen most is, akár csak az elődökben, már a karakter felépítésében is szabad kezet kap a játékos, ám azon dolgoznak, hogy sokkalta intenzívebben éljük át a legtöbb egyéb programban pusztán statisztikaként létező információkat. Miután a végletekig csiszolták a harcrendszert, a leírt és befolyásolható tényezők nem csökkentik a játékos interakcióját, pusztán segítenek abban, és ugyanez igaz az RPG részére is. Nem a számoktól függ a küldetések megoldása, azok csak segíthetnek – a leleményességünk, a józan ítélőképességünk és a kreativitásunk sokkalta nagyobb teret kap, mint egy karakterlap.

HATÉKONY GYILKOLÁS

Fegyverekben és egyéb felszerelési tárgyakban az első részben sem szenvedtünk hiányt, azonban a második felvonás még erre is rátesz egy lapáttal – nem csak látványukban újulnak meg a fegyverek, de a hatásfokuk is nő.

MINDEN JÓ, HA JÓ A KÖZEPE?

A Mass Effect folytatása – legalábbis a jelen helyzetben úgy tűnik – tényleg vérbeli második rész lesz, nem pedig egy az elődöd sikerét meglovagolni kívánó, kényszer szülte fércmű, hivatalos játékírói szakzsargonnal: rókabőr. A BioWare jól láthatóan figyelemmel kísérte az elődről a sajtóban megjelent hivatalos véleményeket, illetve a rajongók által írt internetes-fórumos kritikákat, és ráfekszik az így felbukkanó hibák kijavítására. A harcrendszer megújul, sokkalta interaktívabb lesz, mint előtte volt, és a szerepjáték elemek is alapos csiszoláson-finomításon esnek át, hogy a mindennél jobban festő Unreal-motorról, és a soha nem látott, de mesésen életre keltett új tájakról már ne is beszéljünk. Felesleges köntörfalazni: eddig azt hittük, az első rész szinte tökéletes volt, most azonban úgy tűnik, hogy simán lehetett még fokozni a dolgot. Most már csak arra vagyunk kíváncsiak, hogy a 150%-ra emelt fordulatszámot hová lehet még fokozni a trilógia (ki tudja, mikor érkező) lezárásakor, de nem aggódunk: végső soron csak-csak a BioWare-ről beszélünk, ők meg ritkán hibáznak.«

»Még szerencse, hogy a hatalmas narancs gömb elvonja a figyelmet a kilógó puskacsőről...

MŰFAJ»	»RPG
MEGJELENÉS»	»2010. Q1
KÉSZÜLTSÉG»	»75%

www.pcguru.hu/1661

»A BioWare nem képes mellényúlni, a Mass Effect folytatása a leírt információk alapján pedig úgy tűnik, mindenben túlszárnyalja az amúgy remek elődöt. Tűkön ülve várjuk!

»MO

PRO
»Javított grafika és tovább csiszolt RPG- és TPS-elemek

KONTRA
»Kicsit talán már unalmas az univerzum megmentése

Brutális időkben durva módszerek

A Rogue Warrior nem újdonság, hisz a Bethesda már 2006-ban is bemutatta a Zombie fejlesztette akciójátékot. Sokáig csend honolt a cím körül, ám idén végre hallatott magáról, és nem kisebb cég kapta meg a fejlesztést a Zombie-tól, mint az AvP-ért is felelős Rebellion...

írta» CHOCHO

» fejlesztő Rebellion » kiadó Bethesda
» web bethsoft.com/eng/games/games_roguewarrior

Richard "Dick" Marcinko neve nálunk talán nem olyan ismerős, ám külföldön – főleg az USA területén – nagy népszerűségnek örvendő íróról van szó, aki regényeiben három évtizedes katonai szolgálatának tapasztalatait énekelte meg. A '90-es években számtalan bolt kirakatából nézelődött a marcona harcos, és ez vezetett oda, hogy nemsokára akciójáték formájában is hódíthat. A Rebellion munkája egyelőre ígéretesnek tűnik, bár meg kell mondjam, van bennem némi szkepticizmus is, hiszen azon felül, amit sok más játékban is láthattunk már, ez idáig nem sok újdonságot mutattak be. A történet 1986-ban játszódik, amikor is Dick Marcinko még aktívan szolgált. A sztori ennek ellenére egy fiktív konfliktus körül bonyolódik majd, amiben Észak-Korea és a Szovjetunió is érintett. A részletek egyelőre nem világosak, de annyit tudunk, hogy Dick és egysége azt a feladatot kapja, hogy állítsanak meg egy rakétaszállítmányt, ami a koreaiaktól az oroszok felé tart. Az akció balül sül el, Dick egyedül marad, vállán a teherrel, hogy ha ő nincs, senki sem mentheti meg a világot. Nem túl eredeti felállás, de ez még nem jelent semmit, hisz láttunk mi már fűben nyuszit, igaz, Sam Fisher?

KATONADOLOG

A játékmenet a szokásos FPS elemeket hordozza, ezúttal viszont a Rebellion igyekszik sikerre vinni azt a formulát, ami még a kissé más műfajú Hitman alkotóinak sem sikerült igazán. Nem másról van szó, mint a vegytiszta akció és a lopakodás közti tökéletes egyensúly megalkotásáról. Vagyis igaz, hogy nyílt harcban is lesz esélyünk az ellenségeinkkel szemben, de lehetőségünk lesz a türelmet, rejtőzködést igénylő lopakodásra is, ami sok esetben kifizetődőbb a tömeges mészárlásnál. Amennyiben az árnyak sötétjéből, észrevétlenül közelítjük meg áldozatunkat, lehetőségünk nyílik a „csendes gyilkolásra", ami a Rogue Warrior esetében 25, különlegesen kegyetlen és számító kivégzést jelent. A kivitelezésük nem a gombok helyes megnyomásán múlik majd, hisz mindössze egyetlen billentyű lesz felelős értük. Az, hogy a huszonötből épp melyiket kapjuk, a megfelelő közelítési szögön és a mozgáskultúrán múlik. Törnek majd a nyakak, reccsennek a gerincek, és zúzódnak a koponyák. A dolog pikantériája, hogy a valódi Marcinko ezeket

»Nyugi, apám is csontkovács volt, a véremben van a nyakcsigolyák ápolása...

»2006-BÓL JELENTJÜK«

A Rogue Warrior korántsem mondható újdonságnak, hiszen a Bethesda 2006. október 27-én adott ki sajtóközleményt, amiben afölötti örömüknek adtak hangot, hogy végre sikerült a jó témát a jó szereplővel és készítőgárdával összehozni. Érdekesség, hogy az akkor adott nyilatkozatok többsége jellemzően a többjátékosmód különlegességét emeli ki, például azt, hogy a játékosok a tíz játékmeneti típust nemcsak az eredetileg a csomagban kapott pályákon próbálhatják majd ki (mind éjjel, mind nappal), de a mellékelt pályaszerkesztő segítségével bárki nekiülhet újabb és újabb térképeket fabrikálni. Az egyjátékos küldetések alapfelállásában is volt némi fordulat: az eredeti változatban a csapat alapú megoldáson lett volna a hangsúly, ebből mára annyi maradt, hogy az első néhány helyszínen még vannak követőink, de jobbára egyedül kell majd boldogulnunk. Játéktechnikai szempontból sem múlt el nyomtalanul ez a három röpke év: egyértelmű a javulás az amúgy már 2006-ban sem csúnya megjelenítés terén, illezve talán az sem baj, hogy az eredeti elképzelésekhez képest jóval brutálisabb Rogue Warriort kapunk.

mind tudta, az összes az ő sajátosan erőszakos kivégzéseinek hű másolata – ez pedig felettébb bájos.

FEGYVERROPOGÁS

Bár a játékmenet erősen a lopakodásra alapoz, mint azt már említettem, szabad utat enged a lövöldözős, „mindenkit kicsinálok" stílusnak is, amihez persze nem ártanak a jó minőségű felebarát irtó eszközök. Ebben a '80-as évek fegyverarzenálja dominál, azaz minden katona a maga kis AK-47-esével járőrözik majd – már amíg el nem veszszük tőle, ugye. Az akciót és a beleélést hívatott segíteni, hogy Dick igazi keményfiú, olyasvalaki, akitől még Duke Nukem is összepisilné magát (na jó, ő talán mégsem). Az ellenfeleket afféle kedves és stílusos megszólalásokkal bocsátja utolsó útjukra (ami rendszerint a hullaházba vezet természetesen), mint "Nyugodj békében - egy lyukban!", vagy "Április bolondja, mátyerfáker!". A karakter megformálására egyébként a nemrég újra feltörő kiégett sztárt, Mickey Rourke-ot kérték fel, aki örömmel vágott a dolgok közepébe, és érces hangjával földbedöngölő stílusban dörmögi el a monitoron Dick mondatait. Minden második szót a fák bősz emlegetése kíséri majd, és persze nem hiányozhat a repertoárból Jack Bauer örökbecsű "Damn it!" (magyarul, finomítva kb. "A francba!") felkiáltása sem. A 25 kivégzés és a beszólások egyébként multiplayerben is elérhetőek lesznek majd. A többjátékos módról azon felül, hogy 16 fősre tervezték és hogy hat darab mindent alázó pálya lesz benne, nem sokat tudni, de reméljük, hogy az eddig bejelentett deathmatch és team deathmatch módokon kívül lesz más is. Ha már szóba kerültek a pályák, érdemes pár szót szólni a küldetésekről. A játékban rengeteg helyen megfordulunk majd, és eleinte lehetőségünk lesz egy egység részeként akciózni, kimerítve ezzel a taktikus akcióra éhezők kívánalmait is. Ingoványos terep ez az akciójátékoknak, mert eddig jól megcsinált egy- és többszemélyes TPS nem igazán került terítékre. Reméljük, hogy a Bethesda és a Rebellion neve garancia a sikerre.

ÉN VAGYOK A FEGYVER!

A fejlesztők nem titkolt célja, hogy a játékba Dick személyiségét is belecsempésszék, ám hogy ezt miképp szeretnék, azt még nem tudni. Az egy dolog, hogy a főhős sokszor káromkodik, és kemény, mint a vídia, de ez szinte az összes magányos farkast formáló militarista hősről elmondható. A hangulatot igyekeznek a történet korszakának megfelelően alakítani, így a '80-as évek B kategóriás akciófilmjeihez (Chuck Norris, ugye...) hasonló atmoszférára számíthatunk. Erre a zene is rátesz egy lapáttal, ugyanis a repertoárt főként ama kor elektronikus zajkeltése tölti ki, ami viszont nem biztos, hogy a legjobb ötlet volt. Az eddigi prezentációk alapján sokszor elüt a kőkemény akciótól, de mivel a megjelenés még odébb van, emiatt ne fájjon a fejünk. Ugyanez igaz a látványra is. Elmosott textúrák, alacsony poligonszám, közepes karakterek és vérszegény környezet jellemzi a Rogue Warrior eddigi képeit és videóit. Vér van dögivel, de az még nem tesz széppé egy játékot. Persze ezzel tisztában van a Rebellion is, és azzal védekezik, hogy a játékmenetbe és Dick személyiségének játékba invesztálása nagyon sok erőforrást lefoglalt, s emiatt a külsőségekre még csak most fekszenek rá. A magam részéről a mostani látvánnyal is elégedett lennék, ha mutatnának valami valóban ütőset a szereplő jelleméből. Egyelőre ugyanis ez még nagyon kevés.

A JÖVŐ HÁBORÚJA

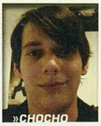
A Rogue Warrior ígéretes játéknak tűnik, és tűnt már három évvel ezelőtt is. Amit azonban eddig tudunk, az kevés a jövője megítéléséhez. Jó kis FPS-nek ígérkezik, a Soldier of Fortune John Mullinsának reinkarnációja is lehet belőle, de akármennyire is igyekszem jó pofát vágni az információkhoz, ez még korántsem elég. Nem lenne ezzel semmi baj, ha a programot a jövő évre ígérnék, de a Bethesda még 2009 karácsonya előtt a boltokban szeretné látni a játékot, ami több, mint vészjósló. Lehet, hogy az élő legenda Richard Marcinko személye és a nemrég Oscar-díjra jelölt Mickey Rourke szereplése erős reklámot jelent, de nem hiszem, hogy hosszú ideig kitart, hacsak a Bethesda nem robbant egy mindent elsöprő demóval vagy in-game videóval. Mi mindenesetre várunk és bizakodunk. A Bethesda eddig még soha nem nyúlt mellé, és nem hiszem, hogy évekig kitartana a játék mellett, ha nem tudna róla olyasmit, ami miatt megéri.«

»Na ne hisztizz már, mutasd a kezed, hipp-hopp kikapom belőle a szálkát!

MŰFAJ»	»FPS
MEGJELENÉS»	»2009. Q4
KÉSZÜLTSÉG»	»60%

www.pcguru.hu/314

»Lehet belőle az év FPS-e, de akár az év bukása is. Reméljük, hogy a Rebellion fejéhez kapott a Shellshock 2 óta, és egy jó programot fejleszt az AvP mellé.



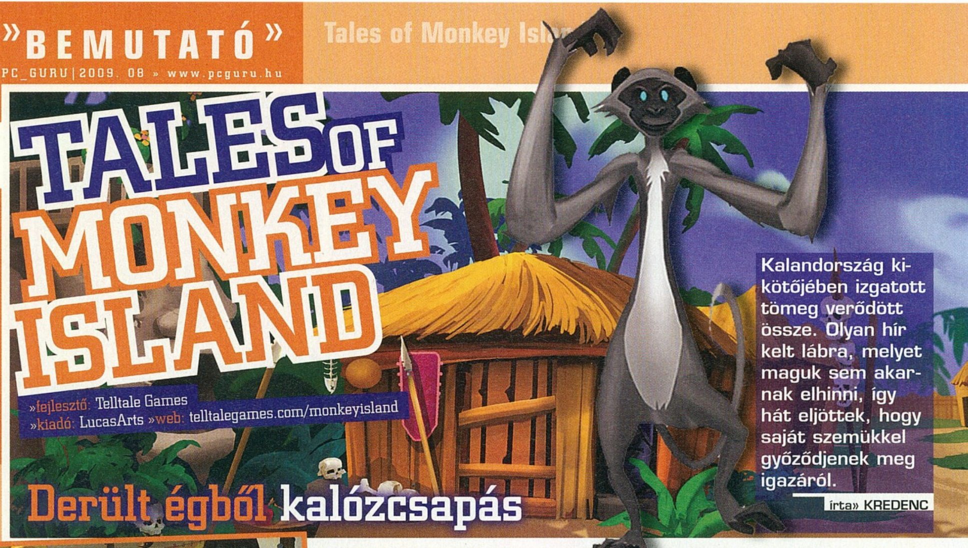
»CHOCHO

PRO

»A gyilkos mozdulatok és a lopakodás akcióval való ötvözése kellemes FPS-t ígér

KONTRA

»Egyelőre kevés konkrétum és sok találgatás



TALES OF MONKEY ISLAND

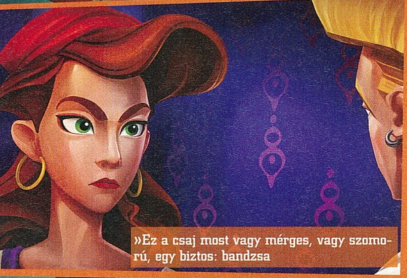
»fejlesztő: Telltale Games
»kiadó: LucasArts »web: telltalegames.com/monkeyisland

Derült égből kalózcsapás

Kalandország kikötőjében izgatott tömeg verődött össze. Olyan hír kelt lábra, melyet maguk sem akarnak elhinni, így hát eljöttek, hogy saját szemükkel győződjenek meg igazáról.

írta» KREDENC

»A hajó megvan, a legénység megvan, a fegyverek berakodva – már csak poénok kellenek



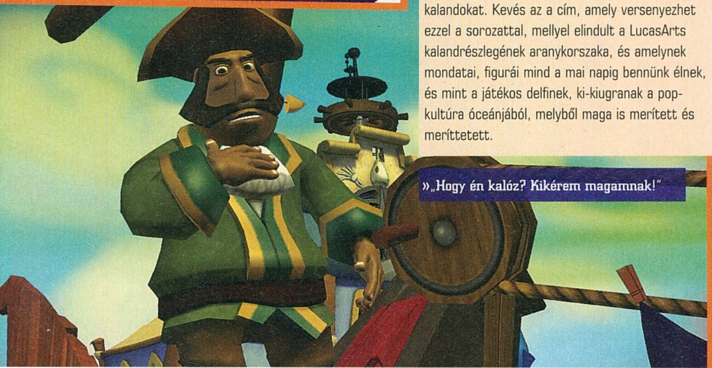
»Ez a csaj most vagy mérges, vagy szomorú, egy biztos: bandzsa

A zsivajból nosztalgikus mondatfoszlányok röppennek fel: „Emlékszel, amikor...?", „Hogy is volt...?". Többen a horizontot fürkészik, majd egyszer csak valaki felkiált: „Nézzétek, ott!". Valóban, a ködből egy hajó körvonala bontakozik ki. Egy csapásra csend lesz, mindenki lélegzet-visszafojtva áll; aztán megpillantják a hajó orrán álló alakot. Megváltozott, kicsit megöregedett, mégis azonnal felismerhető. A tömegből egy emberként szakad fel az üvöltés, kalapok röpülnek a levegőbe, sokan könnyekben törnek ki, egymást ölelgetik. A parti szél messzire viszi boldog éljenzésük hangjait: Guybush Threepwood visszatért!

Igen, barátaim, nem lehet másként indítani egy olyan cikket, amely Kalandország egyik legendájának újraeljövetéléről szól. A Telltale Games és a LucasArts ismét elővette a vudu mágiát, és az állati nyomozópáros, Sam és Max után egy újabb ikont hozott vissza emlékeink és emlékezetünk panoptikumából. Mert a botcsinálta kalózkapitány és díszes kompániája a mai napig él, hiszen nem hal meg az, kit nem felednek el – de hogy is feledhetnénk azokat az órákat, amelyeket társaságukban töltöttünk el boldog ifjúságunk idején, és azóta is, újra és újra elővéve és átélve a kalandokat. Kevés az a cím, amely versenyezhet ezzel a sorozattal, mellyel elindult a LucasArts kalandrészlegének aranykorszaka, és amelynek mondatai, figurái mind a mai napig bennünk élnek, és mint a játékos delfinek, ki-kiugranak a popkultúra óceánjából, melyből maga is merített és meríttetett.

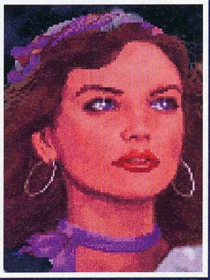
MY NAME IS GUYBRUSH THREEPWOOD AND I'M A MIGHTY PIRATE!

A Monkey Island történetét nehéz lenne röviden összefoglalni, hiszen az egyes részeken más-más írók dolgoztak, így elég laza közöttük a kapocs, kivéve persze a főhősöket, a fontosabb szereplőket és a díszleteket. Ezért aztán a TTG új, öt felvonásból álló darabjában ezek lesznek a stabil pontok, no meg az előző négy mű, hogy a régi színházba járók is megkapják a maguk kikacsintós-visszarévedős momentumait. Persze aki először ül be erre az előadásra, annak sem kell aggódnia: élvezni fogja elejétől a végéig. A Tales of Monkey Island pár évvel az utolsó rész, az Escape from Monkey Island után játszódik. Kilenc éve ott hagytuk abba a történetet, hogy Guybrush és Elaine, immár mint újdonsült férj és feleség, átadják a szigetek kormányzását a lány halottnak hitt, ám szerencsésen megtalált nagyapjának, és végre szabadon élhetnek, bár egy apró légy azért úszkál a levesben: a gonosz LeChuck szellemkalóz-kapitány még ott kísért valahol a Karib-tenger baljós mélységeiben... Nos, talán mondanom se kell, ősellenségünk ismét felbukkan, és ott folytatja, ahol abbahagyta: elrabolja Elaine-t. Guy a lány javaslatára „megfőzi" az Elátkozott Kaflu Szablyát, amely egyszer s mindenkorra kinyírhatja az idegesítő zombikalózt, ám kétbalkezes kedvencünk megint alakít, eltöri a pengét, így, ahogy azt megszokhattuk a szériában, újra valami helyettesítő megoldást kell találnia. A replika aztán meg is bosszulja magát: a megsebzett LeChuck nem meghal, hanem feléled a maga emberi mivoltában, hősünk pedig megfertőződik a rusnya figura korságával. A kataklizma lerepíti őt a hajóról, az óceán partra veti a Flotsam-szigeten, neki pedig – a jó öreg Voodoo Lady áldásos segítségével – még azelőtt meg kell találnia az ellenszert, mielőtt a nyavalya a térség minden kalózát zombivá változtatná...



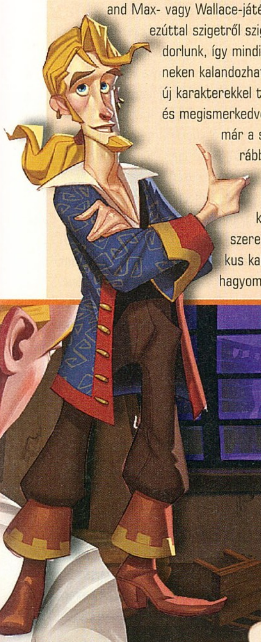
»„Hogy én kalóz? Kikérem magamnak!"

»REMAKE ÖTLET«



A széria utolsó része 2000-ben jelent meg, így - bármennyire is furcsa ez nekünk, őszfejű spílereknek - azóta bizony felnőtt egy generáció, amelynek nem sokat mond a Monkey Island cím. Épp ezért hihetetlenül nagy okosságot talált ki a LucasArts: nyár közepén piacra dobja a kultikus-klasszikus első rész, a The Secret of the Monkey Island 1992-es CD-ROM változatának felújított verzióját. Ennek legnagyobb dobása a HD-minőségben, 1080i felbontásban (1920x1280) felújított grafika, és az újrarögzített, újrakevert zene, beleértve a teljes, az alapműből kihagyott mondatokkal is kipótolt szinkront, természetesen az eredeti stábbal: Dominic Armato (Guybrush), Alexandra Boyd (Elaine), és Earl Boen (LeChuck). Ám aki nosztalgiázni szeretne, vagy épp belepillantani, milyen is volt az originális látvány, egyetlen gombnyomással, átmenet nélkül visszavarázsolhatja a 256 színű VGA-csudát a képernyőre. Maga az interfész is modernizálásra kerül: a korábban a játéktér jó részét kitakaró kezelőfelület eltűnik, előcsalható menüként kapjuk vissza a kilenc szót tartalmazó parancslistával együtt, ám az ukázokat gombnyomással is kiadhatjuk majd. A készítők beépítenek egy háromszintű súgórendszert is, hogy azoknak se jelentsen gondot a továbbjutás, akik nem a pixelvadászós és agyzsibbasztó fejtörőkkel teletömött kalandjátékok aranykorában szocializálódtak. Végül meglepetésként a srácok visszacsempészik a Scumm Bar söntéséhez Spiffyt, a kutyust, akit helytakarékosság miatt (eredetileg flopin jelent meg Guybrush Threepwood debütálása) kidobtak a végleges verzióból, bár a doboz hátoldalán szerepelt. Azt hiszem, mondanom se kell: kötelező vétel lesz a The Secret of the Monkey Island: Special Edition!

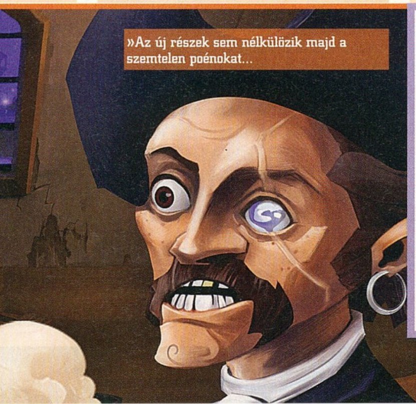
Talán eme (a tulajdonképpeni oktatópályát jelentő) alapvetésből is kitűnik, hogy a TTG emberei ezúttal egy összefüggő, maguk által is epikusnak nevezett kalandot készítenek és vágnak öt (a műfajban való jártasságunktól függően 2-4 óra alatt lepörgethető) epizódra. Ugyan mindegyikben lesz egy bizonyos feladat, melyet meg kell oldanunk, az összes „cliffhangerrel" ér véget, azaz olyan momentummal, mely fenntartja a hangsúlyt, hogy türelmetlenül várhassuk a következő havi folytatást. Az is eltér a Telltale-féle Sam and Max- vagy Wallace-játékoktól, hogy ezúttal szigetről szigetre vándorlunk, így mindig új helyszíneken kalandozhatunk, jórészt új karakterekkel találkozva és megismerkedve. És ha már a srácok korábbi munkáinál tartunk: a Tales of MI készletrendszere is a klasszikus kalandjátékok hagyományait követi inkább, azaz ezúttal igencsak erős lesz a hangsúly az összeszedett holmik kombinálásán.



LOOK BEHIND YOU! A THREE-HEADED MONKEY!

Egyvalamiben hűek maradtak a készítők eddigi ténykedésükhöz: a 3D-s megjelenítésben. Lehet, hogy sokan az első képek alapján felháborodtak a játék kinézetén, mondván, hogy ez meggyalázása a szériának, és a rajzfilmszerű külsőt követelték vissza. Én azonban annak ellenére, hogy imádom a franchise-t, és magam is lelkes híve vagyok a 2D-s, rajzolt kalandoknak, ezúttal azt mondom: nincs itt semmi baj. Láttam mozgás közben a cuccot, ismerem és szeretem a Telltale munkáit, így (nem utolsósorban az újkori Sam and Max ismeretében) áldásomat adtam a változásra. Tudomásul kell vennünk, hogy ez egy más világ, más generáció, és ha ez az ára annak, hogy ezt a zseniális szériát megismertessük vele, és ha ehhez 3D kell, közvetlen irányítás (á la Wallace) és kontroller (a másik célplatform a PC mellett a Wii), sőt urambocsá beépített súgórendszer, mely elakadásunkat, körbemászkálásunkat észlelve rámutat a lehetséges „kitörési pontra", hát legyen. A lényeg ugyanis soha nem a külső – mert egy valami nem változik, a Monkey Island leglényege és kvintesszenciája: a stílus és a humor. És ebben bízvást bízhatunk, hiszen az eredeti alkotók közül többen is tagjai a csapatnak, köztük Dave Grossman, az egyik szülőatya (a másik, Ron Gilbert is beugrott a régi kollégákhoz egy kis kreatív ötletelésre), Mike Stemmle, az Escape from MI és a Sam & Max: Hit the Road vezető tervezője, no meg a három biztos pont: az összes rész zeneszerzője, Michael Land, és a két eredeti szinkronszínész: Dominic Armato (Guybrush) és Alexandra Boyd (Elaine). Akik eddig látták az anyagot, mind megjegyezték: Dominic barátunk újra és ismét elviszi a pálmát, épp olyan zseniális és utánozhatatlan, mint eddig (ráadásul a TTG új alrendszerének hála az arcmimika és a szájszinkron sokkal ütősebb, mint valaha). Hiába, a jó dolgok nem változnak – bízzunk a srácok tehetségében, lelkesedésében és elkötelezettségében, hiszen ők is azt szeretnék, amit mi: újra piedesztálra emelni egy legendás sorozatot. Az állati nyomozókkal már bejött nekik, most ismétlésre készülnek, és a jelek arra mutatnak, hogy ezúttal is sikerül nekik.«

»Tales of Monkey Island«



»Az új részek sem nélkülözik majd a szemtelen poénokat...

MŰFAJ»	»KALAND
MEGJELENÉS»	»2009. 07
KÉSZÜLTSÉG»	»100%

www.pcguru.hu/1685

»A hajó befut a kikötőbe, a matrózok már engednék a hajóhidat, a lelkes tömeg ünnepel: Guybrush Threepwood megjelenésében picit, belülről azonban mit sem változva visszatért Kalandországba!

»KREDENC

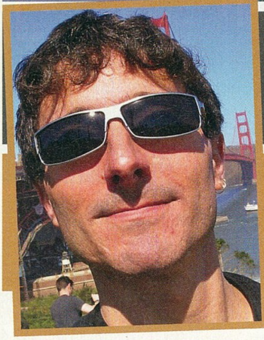
PRO

»Bízunk az eredeti stáb tagjaiban és a Telltale Games eddigi munkái alapján a játékban is.

KONTRA

»Az új generációs grafika és a „Wii-testvér" azért sokak lelkesedését csitíthatja...

A KALAND MESTEREI



Interjú Dave Grossmannel, a Telltale fejlesztőjével

A Telltale Gamesről szinte mindenki hallott, aki szereti a kalandjátékokat vagy a humort, esetleg mindkettőt. Kíváncsiak voltunk, vajon az életben milyenek azok a figurák, akik a munkáikban a vegytiszta idiotizmust keverik a LucasArts legjobb címeivel. Nos, nem lepődtünk meg: a válaszok alapján a Telltale az egyik legbolondabb népség, akit valaha is a hátán hordott a Föld.

írta» KREDENC

Üdv! Kérünk egy kis bemutatkozást!

A nevem Dave Grossman, a Telltale tervezési igazgatója vagyok, egyben azon huligánok egyike, akik az első két, LucasArts-féle Monkey Islandért is felelőssé tehetők, nem beszélve a Day of Tentacle-ről, a Pajama Samről és több más cuccról, amit az évek során elkövettünk. Szeretem a tikiszobrokat, a biciklizést és a napfényt.

A Telltale Games csapata igencsak rutinosnak mondható; miután az interjú apropója az új Monkey Island, adódik a kérdés: a team hány százalékát alkotják a volt LucasArts-fejlesztők?

Van nálunk egy igazgatói ülés, és olyankor az asztalnál ülő minden egyes ember egykori LucasArts-dolgozó: a társalapító Dan Connors és Kevin Burner (vezérigazgató és pénzügyi igazgató), a tervezési, művészeti és technológiai igazgatók (jómagam, Dave Bogan és Jon Sgro), és a vezető producer (Brett Tosti). Ők mind közvetlenül benne vannak a Tales of Monkey Island készítésében csakúgy, mint más LucasArts-veteránok, akik a csapat vezetői: a tervező/író Mike Stemmle és Joe Pinney, Derek Sakai és Kim Lyons művészek, Randy Tudor programozó, és talán mások is, akik most nem jutnak eszembe. A legtöbbjük dolgozott legalább egy Monkey Island játékon, még a Lucasnál.

Kérlek, ossz meg velünk egy kis kulisszatitkot: hogyan került hozzátok a Sam and Max és a Monkey Island? A LucasArts keresett meg titeket, vagy ti kopogtattatok náluk?

A Sam & Max megállapodásban nem volt benne a LucasArts, ugyanis a jogok a képregényszerző Steve Purcell birtokában voltak. A Telltale alapítói és több akkori munkatársa már dolgozott Steve-vel a korábbi Sam & Maxeken, így a dolog a lehető legtermészetesebb volt: nem kellett kiépítenünk a bizalmat, már jól ismertük egymást. A Monkey Island azonban valóban a LucasArts tulajdona, és már évek óta folyt a beszélgetés Lucas és a Telltale között arról, hogyan tudnánk továbbvinni a franchise-t. Nem is tudom pontosan, ki tette meg az első lépést, csak azt, hogy mindkét oldalon nagy volt a lelkesedés.

A Tales of Monkey Island különleges abból a szempontból is, hogy rengetegen vannak benne a projektben az eredeti szériát készítők közül. Meg lehet őrizni a homogenitást, azaz tovább lehet vinni a sorozat szellemiségét egy ilyen felállással, még ha a látványvilág változik is?

Bár a Tales of Monkey Island időrendben a négy LucasArts-játék után játszódik, és az azok sztorijában történteket mi szentírásnak vettük, mégis kicsit más lesz az epizodikus megközelítés és a teljesen valós idejű 3D-s motor miatt. Mi úgy gondoljuk, hogy a Monkey Islandben a legfontosabbak a karakterek, a világ, a humor stílusa és a mókás feladványok, illetve az, hogy milyen történeteket mesélünk el benne – és ezek azok az elemek, amiket a legnehezebb megőrizni.

Nem féltetek attól, hogy a rajongók ellenérzését, tiltakozását váltja ki a nem rajzfilmszerű, 3D-s kivitelezés, főleg az ismert szereplők (elsősorban Guybrush) „átalakítása"? Egyáltalán: miért született meg a döntés a 3D-s kivitelről, hiszen ma már nem egy kalandjáték tért vissza a 2D-s megjelenítéshez vagy hátterekhez (lásd pl. Vampyre Story), és ugye ezzel továbbvihető lett volna az MI „öröksége".

Mi egy 3D-s stúdió vagyunk, csak ilyen technológiával dolgozunk, az összes játékunkat egyetlen, bár flexibilis motor hajtja. Annak, hogy emellett döntöttünk, egyetlen oka van: a használatával sokkal moziszerűbb élményt érhetünk el. Persze a karakterkészítés is könnyebb (2D-ben mindent, kockáról kockára megrajzolni egy ÖRÖKKÉVALÓSÁG), de az igazi előny, hogy a kamerát épp olyan dinamikusan mozgathatjuk egy jelenetben, mint egy filmoperatőr, elkapva és megőrizve a legjobb pillanatokat ahelyett, hogy minden egyetlen fix háttérű díszlet előtt játszódna. A régebbi kalandjátékok inkább színdarabként jellemezhetők (nem mintha ezzel bármi gond lenne, én is szeretem őket), míg a mi megközelítésünk a mozifilmekre hasonlít, ahol a karakterek főleg közeli vagy középtávoli beállításokban látszanak, és a nézőpont egy adott pillanatot emel ki ahelyett, hogy egyszerre az egész jelenetet mutatnánk. A korábbi Monkey Island részek is eléggé eltérőek voltak (az első kettő volt a legközelebb egymáshoz, de nem szabad elfelejteni, hogy a Secret eredetileg 16 színben készült, és csak a LeChuck's Revenge után lett újrarajzolva, hogy passzoljon ahhoz), és tudtuk, hogy a mostani is más lesz a teljes 3D miatt. Így aztán olyan stílust próbáltunk meg létrehozni, amely megőrzi az általunk is kedvelt elemeket és a „festményszerű" hatást. Említetted Guybrusht – szerintem remekül fest; egy kicsit felnagyítottuk, hogy kiemeljük

a karakterét, de nem annyira megnyúlt, mint az MI3-ban. Az arca tényleg kifejező, sőt, a kabátját is arról mintáztuk, amit az MI2-ben viselt, mivel mindannyian úgy véltük, az volt a legdögösebb. A játék másként, ám jól néz ki, és hiszem, a játékosok is így fogják ezt látni.

Annak idején nagyon merész lépés volt a Bone epizódos kiadása. Milyen indokok álltak a döntésetek mögött, miért vágtatok bele? Egyáltalán: mik az előnyei ennek a megoldásnak?

A Telltale célkitűzése az első naptól kezdve az epizódos fejlesztés volt. Miután elkészült a Texas Hold 'Em, a motorunk működött, volt egy művészeti vonalunk, így a következő lépés az volt, hogy készítsünk el egy szériát. A Bone erre tökéletes volt: egy kész sztori, eleve az igényeink szerint strukturálva, a karakterek és a világ kedves és gazdag, és a stúdióban mindenki lelkesedett érte. A Bone-epizódokat egyenként készítettünk, rövid intervallumokban; ez lehetővé tette, hogy kidolgozzuk a megfelelő fejlesztési metódust, és belevághassunk a Sam & Maxba, immár teljes, epizódos szériaként, ahol az egyik rész készítése közben már nekiálltunk a következőnek, és így havonta adhattuk ki az újabb epizódokat. No meg jó móka is volt.

Az idő titeket igazolt, hiszen mára ez az epizódos fejlesztés elfogadottá vált, bár vannak veszélyei, számomra legalábbis intő példa a SiN Episodes, amelyet ugye kilenc részesre terveztek, de csak egy készült el belőle...

Az epizódos fejlesztés király, de senki nem mondta, hogy egyszerű. Főleg nem én...

Az nyilvánvaló, hogy elég merészek vagytok, hiszen volt pár bátor húzásotok, nemcsak az epizódos megoldás, a GameTap-terjesztés vagy a klasszikus címek 3D-be átfordítása, de a kalandcímek átalakítása „konzolbaráttá", a Wii és XBLA portolások, amivel együtt járt például a klasszikus point and click rendszer átgyúrása közvetlen irányítássá...

Én nem nevezném magunkat merésznek. Mindezek, amiket felsoroltál, és minden más lépésünk is, körültekintően kidolgozott döntés eredménye a végső cél érdekében, azaz hogy remek történetmesélős játékokat juttassunk el minél több emberhez. Szerintem mi vagyunk a legóvatosabb stúdió az iparban...

Egy licencelt cím esetében mennyire szól bele a licenctulajdonos a projektbe? Vannak iránypontok, kikötések, amiket tartanotok kell, vagy időről időre egyeztettek vele, esetleg szabad kezet kaptok? Mi a helyzet például a Monkey Island esetében?

Az egyes licenctulajdonosokkal más és más módon tárgyalunk. Szeretjük, ha belefolynak, mivel úgy véljük, fontos, hogy a játékok megfelelően illeszkedjenek a licenchez, és ezt legkönnyebben úgy érhetjük el, ha az eredeti készítők is részt vesznek a munkában. A Monkey Island esetében különös helyzet állt elő, hiszen az eredeti fejlesztőcsapatból többen dolgoznak a Telltale-nél, mint a LucasArtsnál. A Lucas kikötötte, hogy a koncepciót és minden mást jóvá kell hagyatnunk velük (így nem tehetjük tönkre a franchise-t ha egy nap megőrülnénk), és sok megjegyzést tettek, főleg a művészi irányvonalra, de ezt leszámítva meglehetősen szabadon valósíthatjuk meg az elképzeléseinket.

Ha már a licenceknél tartunk: vannak titkos vágyaitok a videojátékok vagy más média (mozi, könyv, képregény) területéről, amiket szeretnétek megszerezni, elkészíteni?

Nos, személy szerint én valamikor szívesen dolgoznék Kurt Vonnegut könyvein...

Lehet, hogy furcsa a kérdés, de mennyi „erő" van egy franchise-ban? Azaz mennyi szériát lehet még kihozni például a Sam and Maxből hasonlóan magas színvonalon, vagy kedvező fogadtatás esetén a Monkey Islandből? A Bone például elég hamar véget ért...

Úgy vélem, ez főleg a franchise-tól függ. Az egyik, ami miatt imádom a Sam & Maxet, hogy annyi minden megtörténhet az univerzumukban, hogy ha szeretnénk, akár egész életünkben készíthetnénk belőlük játékokat. És ez az egyik dolog, amit végiggondolunk, amikor licenc után nézünk: eléggé gazdag és tág ahhoz, hogy kiállja az idők próbáját, és sok történetet el lehessen mesélni róla? Úgy hiszem, eddig az egyik dolog, amiben tényleg jók vagyunk, a licencek kiválasztása.

Várható egyébként még újabb Wallace vagy Strong Bad széria? Mert ezek is nagyon bejöttek nekünk, bár tudom, itt elsősorban az eladások számítanak...

Hé, még be se fejeztük a Wallace & Gromit szériát! Türelem! Ha készen állunk rá, bejelentjük az új cuccot.

Vannak terveitek, vágyaitok más műfajt is kipróbálni? Mert azt látjuk, hogy a kaland megy nektek (plusz volt ugye egy kis kitérő a pókervonalra), de más? Például egy szerepjáték vagy valami akció/kaland?

(vigyorog) Úgy vélem, csinálhatnánk egy FP/TP-MSPOBG-t. Csak elég drágán lehet akrobatákat bérelni.

Beszéljünk az új Monkey Islandről! A sztorit nagyjából már ismerjük, bár sokan megijedtek a negyedik epizód címét elolvasva (Guybrush Threepwood elítélése és kivégzése). Reméljük, azért lesz valami csavar, és nem ér véget egy sorozattal a franchise...

Nos, öt epizód lesz, így ha a negyedikben véget érne a franchise, nagy bajban lennénk. Majd kitalálunk valamit...

Tudom, hogy Ron Gilbert is beugrott hozzátok, mennyire folyt bele a munkába, csak egy kis brainstorming volt, vagy konkrét dolgokról is szó esett?

Miért vesztegessük az időt, irány egyenesen a forráshoz! Felhívtam Ront, mert tudtam, hogy a Monkey Island sokat jelent neki, és volt olyan kedves, hogy a rendelkezésünkre állt, annak ellenére, hogy a Hotheadnél dolgozik, és nyakig benne van saját játéka, a Deathspank fejlesztésében. Meglátogatott minket, és mindenféléről beszélgettünk. A legértékesebbek a karaktereket és a sztorit, illetve az Elain szerepét érintő megjegyzései voltak, ám lehet, hogy egy-két Ron Gilbert-féle feladvány is bekerül a játékba.

Hány szereplő tér vissza a régi szériákból?

Legalább négyet megígérhetek, a főszereplőket: Guybrush, Elaine, LeChuck, és a Voodoo Lady. De talán másokat is, kisebb szerepekben – ez alapvetően egy új széria, új helyekkel és emberekkel, de mindig öröm ismerős arcokat látni.

Gondolom, elég nehéz feladat egyszerre kielégíteni a régi rajongókat (utalásokkal, visszatekintésekkel), és a franchise-zal most ismerkedő, teljesen „Monkey-szűz" játékosokat...

Nem igazán. A történetek, a karakterek és a humor egyaránt szól a veteránoknak és az újoncoknak is, és a sok visszautalás akkor is mókás, ha nem is tudod róluk, hogy ezek tulajdonképpen visszautalások. Úgy hiszem, mindenki remekül fog szórakozni.

Kicsit kitekintve a játékvilágba: most ért véget az E3, milyennek láttátok fejlesztőként? Mi tetszett nektek, mi okozott csalódást, egyáltalán milyennek látjátok a videojátékok jövőjét, milyen irányba mozdult el az ipar? Konzolok? PC? Hardcore? Casual?

Csak fél órára engedtek ki engem a standunkból, így aztán nem sokat láttam az E3-ból. Az indie (független, garázs-) fejlesztők még mindig, folyamatosan elbűvölnek, jobban, mint bármi más. A mai kölykök tele vannak különleges ötletekkel, ami szuper! Én még mindig hiszem, hogy a konzolok, a PC, a hardcore és casual játékok egyaránt fontos szerepet fognak betölteni a jövőnkben, de szerintem azok a játékok, amelyekben van valami casual jelleg, sokkal fontosabbak és elterjedtebbek lesznek, mint a mai hardcorenak nevezett címek. Hardcore = foci, casual = tévé. Ha egyáltalán van ennek értelme...

És végül egy személyes kérdés: mivel játszol mostanában, mik a kedvenceid?

Biztos most valamilyen szupermenő csilli-villi számítógépes játékot kellene mondanom, de a legjobb móka, amiben legutóbb részem volt, egy jó öreg pókerparti volt...«

Első benyomások egy királyról

Magyar program, ami végre meghozhatja az áhított világsikert – elsőként próbáltuk ki, hogy milyen az év egyik legjobb játéka bő negyed évvel a végső változat előtt. A türelmetleneknek elmondjuk: világszínvonalú.

írta» STÖKI

Még káosz van, most fog összeállni az egész. Ilyen szemmel nézd, amikor teszteled a játékot – mondja Varga Zoltán, a Neocore üzleti kapcsolatokért felelős menedzsere, és a hangja kicsit ellágyul a „játék" szónál. A képernyőn a King Arthur, a cég második programja. Az első a Crusaders volt, amire korrekt RTS-ként emlékezünk, amolyan magyar Total Warként – vagy még inkább magyar Dark Omenként –, de azért azt sem felejtettük el, hogy kicsit kevés volt benne a tartalom. A készítők is érezték ezt, és amikor tavaly náluk jártam, bizonygatták, hogy majd az Arthur, na az lesz az igazi. Érezni ezt azon, ahogy Zoli beszél a játékról, ami valóban kicsit félkész még. Állapota átmenet valahol az alfa- és a bétaváltozat között: bár a grafika teljes pompájában virít, a motor készen áll, egyedül a küldetések szövege igényel még munkát, illetve a küldetések és más tartalmak feltöltése van hátra, és nem utolsósorban az angolul készült játék magyarítása. Még van idő minderre: a bétaváltozat a tervek szerint július végére készül el, a teljes játék pedig októbernél előbb biztosan nem jelenik meg. Engem azonban már beengedtek egy hosszú napra a Neocore főhadiszállására, és kipróbálhattam a játékot. Jelentem, én szerettem a Crusaderst, de az Arthur, na tényleg az az igazi.

HAVEROK, BULI, FANTASY

Ami rögtön megfog a játékban, az a környezet. Elcsépelt újságírói szitok, hogy a magyar játékfejlesztés nem bír kitörni a második világháborús stratégiák közül. A Crusaders már kicsit kilépett a sorból a környezetével (a játék az első keresztes háborúban játszódott), de a King Arthur még nagyobbat vált: ez a játék már nem valós történelmi kulisszákba, hanem egy mondavilágba kalauzolja a játékost (és mint látni fogjuk, a játékmenetben is legalább ekkora a változás). Hősünk – aki a játék kezdetekor Arthur király egyik lovagja – a kora középkori Anglia földjén, vagyis a mai Nagy-Britannia déli részén kolbászol, más lovagokkal találkozik, regékbe illő birodalmakat ismer meg, smúzol a Tó Hölgyével, aztán felbukkan Merlin (nem Manson és nem is Monroe, hanem a nagy varázsló), küldetéseket ad a hősnek, ahol óriásokat kell lenyomni, utána egyszer csak belefutunk az erdei tündérekbe, és így tovább – a díszletek sokkal inkább idéznek egy fantasy regényt, mint egy történelmi érát, és ez nagyon finom. A misztikus lovagregés hangulat végig megmarad: a játék küldetéseit négy nagy fejezetben játszhatjuk le, ezekből áll össze a sztori, ami cselekvéseink függvényében folyamatosan íródik egy naplóban. Ebből a játék vé-

»Egy búzamezőn megrendezett csata kicsit más jelleget ad az aratóbál kifejezésnek...

»A magyar fejlesztők ügyesen építették be a játékba a focidrukkerekről alkotott véleményüket

gére összeáll egy valóságos kis könyv – de hogy ez a könyv az Excalibur vagy a Gyalog-galopp forgatókönyve lesz, az már rajtunk múlik.

A TEREPASZTAL LOVAGJAI

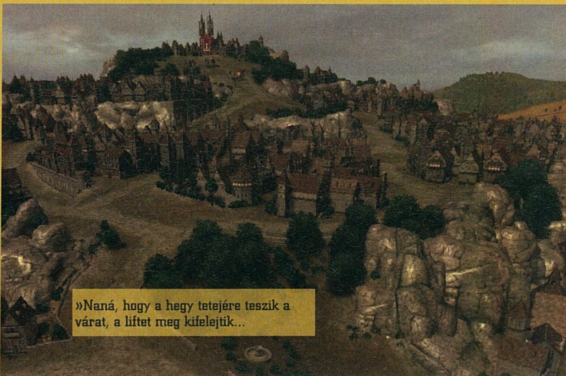
Azt a prebéta verzió alapján is ki merem jelenteni, hogy kevés olyan sokrétű stratégiával találkoztam, mint amilyen a Neocore második játéka. Az említett Anglia-térkép 18 tartományból áll össze, amiket tehetős lovagok uralnak, minden tartományban több település és különleges épület található. A tartományurak körökre osztva lépnek a terepasztalra emlékeztető térképen, ekkor még az egész játék úgy néz ki, mintha a Heroes of Might & Magicnek egy szebb klónját látnánk. Ha elfoglaljuk egy tartomány minden települését, onnantól kezdve a tartomány a miénk, és mi élvezzük az előnyeit (például az adott régió nekünk adózik). A spéci helyiségek pedig arra jók, hogy ha éppen rajtuk áll egy lovag a kör végén, akkor adnak valamilyen bónuszt (például olcsóbb lehet így a seregek fenntartási költsége). Ahogy haladunk előre a játékban, óhatatlanul összeakasztjuk a bajszunkat a többi lovaggal, emitt törékeny szövetségeket kötünk, amott ellenségeket szerzünk, és hamar eljön a pillanat, amikor valamelyik lovagunkkal csatáznunk kell (vagy ha úgy tetszik, Arthur király harcba küldi valamelyik lovagját). Ekkor a Heroes of Might & Magic jófajta RTS-be vált, és megjelenik a Crusadersből ismert harctéri nézet. Egy 3D-s terepen kell mozgatni hadseregünk századait, okosan kihasználni az íjászok, lovasok és gyalogosok erősségeit, és mivel fantasy játékról van szó, hőseink varázslataival is beleszólhatunk a csaták alakulásába (de ha biztosak vagyunk a dolgunkban, lejátszathatjuk a géppel is a csatákat). A harcnak akkor van vége, ha valamelyik fél morálja elfogy (vagyis nem kell az utolsó szálig kiirtani mindenkit), ezt a folyamatot bizonyos helyszínek elfoglalásával siettethetjük. Tehát lehet egy gyengébb sereg is combos, ha sokkal több ilyen pontot birtokol, mint mi. Játéktechnikailag ezek a csaták és az Anglia-térképen elvégzett mozgásaink adják a játék velejét, de erre még rengeteg klassz sallangot aggattak a fejlesztők.

ÓIDŐK, ÓERKÖLCSÖK

Ilyen finomság mindenekelőtt a játék moralitásrendszere, ami két tengely mentén figyeli a játékos viselkedését. Az egyik tengely a vallás: lehetünk ájtatos keresztények, de elindulhatunk a pogányok útján is, és erősíthetjük az óhitűek táborát. A másik tengely az igazságosságunkat mutatja: egyik véglet az erélyes, talán túlságosan is jóságos király, a másik a véreskezű zsarnok. A kétféle moralitás kombinálható, lehetünk óhitű, erélyes királyok, és zsarnok keresztények is – a játékoson múlik, hogy miként alakítja Arthur jellemét. Egy biztos: nem éri meg szélkakasként váltogatni az elveinket, mert akkor egy helyben topogunk majd a játék moralitásmérőjének a közepén. Sokkal kifizetődőbb egy határozott irány, amihez következetesen igazodunk, ugyanis a megszerzett moralitáspontokkal spéci egységeket, varázslatokat és egyéb bónuszokat szerezhetünk. Ha például elindulunk az óhitű-zsarnok vonalon, egy idő után már sötét tündéreket (vagy ahogy a játék nevezi, unseelie-ket) is besorozhatunk seregünkbe, és bizonyos sötét mágiáknak is birtokosai lehetünk. Mondanom sem kell, hogy ez a rendszer elég sok újrajátszási lehetőséget magában hordoz, ami mindig fontos kérdés egy egyszemélyes hadjáratra építő stratégiai játéknál.

HA KIHÚZOD AZ EXCALIBURT, LAPOZZ A 234. OLDALRA

A másik fontos sallang a küldetésrendszer. A „lépek-csatázom-lépek-csatázom" játékmenet egy idő után elég egyhangú lenne, ezt bontják meg az alkalmanként felbukkanó küldetések. Nem a hagyományos értelemben vett küldetések ezek, hiszen nagyon szokatlan köntöst kaptak: az egy időben nálunk is nagyon népszerű lapozgatós szerepjátékkönyvek köszönnek vissza bennük. Például ha kapunk egy küldetést, amiben ki kell szabadítani egy hercegnőt egy várból, akkor nem az történik, hogy odamegyünk és csatázunk egyet, hanem feljön egy rövid szöveges leírás arról, hogy megérkeztünk a várhoz, és a szöveg felajánl több cselekvési lehetőséget. Például megpróbálhatunk belopózni, kiadhatjuk magunkat őrnek vagy körüljárhatjuk a


»Naná, hogy a hegy tetejére teszik a várat, a liftet meg kifelejtik...

»TAVASZ«

Virágba borul a természet, ezzel együtt megjelennek a legújabb küldetések is – a tavasz a kikelet és a kalandozás időszaka.

»NYÁR«

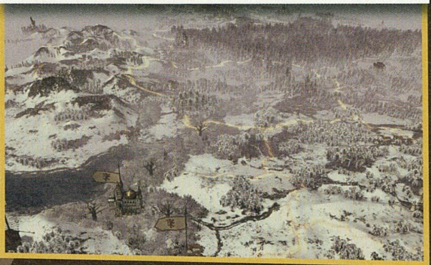
Ideálisak a viszonyok, így akár távolabbi tartományokat is célba vehetünk – a nyár a harc és a hódítás jegyében telik.

»ŐSZ«

A termények betakarítása után az adószedők végigprédálják az országot – az ősz egyben a bevételek és a toborzás évszakának is mondható.

»TÉL«

A hidegben senki nem megy sehova, viszont ekkor érnek be az év közben szerzett tapasztalatok – a tél a szintlépés és az erődök építésének ideje.



várat, hátha találunk egy rést valahol a falon. Bármelyiket választjuk, újabb cselekvési lehetőségeink lesznek, amíg meg nem oldjuk valahogy a küldetést vagy kudarcot nem vallunk. Ez a feleletválasztós megoldás nem ismeretlen dolog, a korai kalandjátékok ilyesmire épültek – viszont éppen ezért volt nagy merészség a Neocore fejlesztőitől berakni ezt a játékba, elképzelhető, hogy több játékos idegennek vagy idejétmúltnak találja majd ezt a megoldást. Nekem személy szerint nagyon bejött, élvezettel próbáltam kitalálni, hogy a moralitásom (merthogy ez is kihat a küldetésekre) alapján melyik úton érhetek célba, és néha azért egy-egy csata előbukkant a küldetésekben is. Egyedül azt sajnáltam, hogy itt nem lehet csalni úgy, mint a régi lapozgatós könyvekben: emlékszem, amikor a Halállabirintust olvastam (vagy inkább játszottam) végig, négy-öt oldalnál is ott volt az ujjam, és ha rosszat választottam, akkor visszalapoztam, és „á, inkább a másik úton indulok" felkiáltással emuláltam a játékállás visszatöltését. Ilyesmi nyilván nincs a King Arthurban: ha elbukjuk a küldetést, hát elbukjuk. Egyébként többek között a küldetésekkel szerezhetünk új lovagokat (egy pofás Kerekasztal mellett tekinthetjük meg őket), varázstárgyakat, sőt nőket a lovagjainknak (ez a hűségüknek tesz jót), de akad néhány kiemelt küldetés is, amelyek a fejezetet gördítik előre. Mondanom sem kell, hogy mindezt erősen átitatja pár RPG-elem, a King Arthurban még markánsabb a szerepjátékos vonulat, mint a Crusadersben volt.

HARCOLJ, AMÍG AZ ERŐD TART

A játék tehát úgy zajlik, hogy lépegetünk Sir Nincstelennel, amíg el nem foglalunk egy-két tartományt, és nem teljesítünk néhány küldetést, melyek révén további lovagjaink lehetnek. Ekkor érdemes okosan kötni néhány szövetséget (nyilván olyanokkal, akik közel állnak választott moralitásunkhoz, például ha keresztények le-

»A játékban remek lehetőségünk nyílik átlátni a nőkön...

»Hogy érted, hogy „a sisak már túlzás"?

»AZ ARTHUR-MONDAKÖR«

A King Arthurban nem véletlenül találni rengeteg fantasy elemet: a sztori alapját képező források történelmi hitelessége nem igazolt, ellenben szép számmal találni bennük eposzi túlzásokat. A legendás Artúr király, aki gyakorlatilag meghódította a mai Nagy-Britanniát az időszámításunk szerinti 5. század végén és a 6. század elején uralkodhatott. Az első két forrás, ami említi őt, a 830 körül írt Historia Brittonum és a 10. században keletkezett Annales Cambriae – vagyis legalább 300 év telt el az első ismert forrás és Artúr állítólagos uralkodása között. Mindkét írás több csodát is említ a királyról, ezért a történészek fenntartásokkal kezelik a bennük leírtakat – annyira, hogy még abban sem lehetünk biztosak, hogy Artúr egyáltalán létezett. A mondakör egyik legismertebb művészi – a saját korában modernnek számító – összefoglalása az angol Sir Thomas Malory által írt, 1485-ben kiadott Le Morte d'Arthur, a későbbi átiratok közül több ezt vette forrásul. Malory művét a hatvanas-hetvenes években átdolgozták, hogy a mai kor embere számára is élvezhető legyen, ez a változat Arthur Királynak és vitézeinek, a Kerek Asztal lovagjainak históriája címmel magyarul is megjelent.«

szünk, érdemes az erős százszokkal jóban lenni), de már szerezhetünk pár ellenséget is, és kezdhetjük elhódítani a tartományaikat. Ahogy erősödünk, szépen felvesszük a játék ritmusát, ami gyakorlatilag az évszakok váltakozását jelenti. Tavasszal beszedjük az adót, seregeink nyáron tudnak a legtöbbet mozogni, ezért ez az átfogó hadjáratok évszaka. Télen viszont minden sereg beássa magát, ilyenkor lehet építgetni erődjeinket (minden épület valamilyen bónusszal jár), fejlesztgetni lovagjainkat, különböző törvényeket hozni (ezekkel finomhangolhatjuk többek között a pénzügyeinket) és kiválasztani, hogy hadi mérnökeink milyen fejlesztéseken dolgozzanak. Vagy csak elszórakozhatunk a börtönünkben sínylődő elfogott ellenséges lovagokkal – én zsarnok óhitűként leginkább ezt csináltam. Minden fejezet végén egy nagy erődöt kell bevenni, ami nem nyílt terepen játszódó csatát jelent, hanem olyan grandiózus várostromot, mint amilyen a Crusaders utolsó, Jeruzsálemben játszódó pályája volt. Szűk utcákban manőverező lovasokra, tanácstalan íjászokra és egymást akadályozó gyalogosokra lehet számítani – már ha nem taktikázunk ügyesen. Négy ilyen erőd vár ránk a játék során, és nyilván nem ezek a legkönnyebb csaták, nekem már az első erődöt is csak harmadszorra sikerült bevennem. Merthogy a King Arthur nem a legkönnyebb játék. Az AI még könnyű fokozaton sem buta, szépen kihasználja a varázslatokat, gyors lovasokat indít az íjászaink ellen, és így tovább. A fejlesztők ugyanis nem a gép lebutításával érték el a különböző nehézségi fokozatokat, hanem a csatában számolt sebzések szorzóértékeivel. Vagyis az ellenség egységei könnyű fokozaton előbb halnak, de attól még keményen kell taktikázni ellenük. Közepes fokozaton pedig már kimondottan kihívás a játék: bevallom, amikor a második fejezetben az egyik küldetésnél szembejött egy boszorkány óriáshordája, elkértem a csatanyerő cheatet a készítőktől. De annak idején a Crusaders is próbára tette a játékost, és többek között ezt lehetett benne szeretni, hiszen végre nem csak annyi a dolgunk, hogy átgázoljunk a kőbuta gép ellenfelen, hanem gondolkozni kell, taktikázni és tanulni.. A King Arthur esetében sincs ez másként.

»Mérföldkő lehet a magyar játékfejlesztés történetében«

A LOVAGOK, AKIK AZT MONDJÁK: HŰ!

A játék kivitelezése nagyon profi, a King Arthurnak semmi szégyenkeznivalója nincs a dollármilliókból készült RTS-ek mellett. A grafika pazar, Anglia megjelenítése nagyon hangulatos, a vízeffekt és a tündérek erdejében gomolygó köd különösen nagyot dob rajta. A csatanézet pedig már a Crusaders idején is szép volt, bár megizzasztotta még a tesztgépet is. De többek között ennek orvoslása van még hátra, Zoli szerint a végleges verzió egy egy évvel ezelőtti gépen is simán elfut majd teljes részletezettségen. Jelenleg még a motort is polírozzák, néhány effekt és a bevilágítási rendszer van hátra, kicsit a csapatok mozgásán is csiszolnak, hangok és videók is kerülnek még a játékba. És persze befejezik a küldetéseket: én a második fejezet végéig jutottam el egy teljes napi megfeszített munkával és cheateléssel, aztán ott belefutottam egy olyan misszióba, aminek már csak a helye volt meg a játékban. És addigra többször lefagyott a játék, szóval még a program stabilitása sem az igazi. Ilyen állapotú játéknak nyilván nem lehet még értékelést adni, mert újságírói rossz szokásunk, hogy bemondásra nem nagyon hisszük el, hogy milyen frankóságokat tud majd még a program. De az biztos, hogy lehet ebből nagyon nagy dobás: attól függően, hogy mennyit reszelgetnek rajta, 70 és 95 százalék között bárhol lehet a végeredmény. Én nagyon bízom abban, hogy az utóbbi felé görbül majd októberben a kritikánk végén levő szám, már csak azért is, mert a King Arthur igazi pc-s játék, nem platformátirat. Most nagyjából húsz belsős és több szerződéses külsős munkálkodik a végleges verzión, amit régiónként más kiadó fog megjelentetni, egyszerre (tehát nem ismétlődik meg a Crusaders időben eltolt megjelenése). Ha minden apróságra marad idejük, a King Arthur simán bekerülhet a valaha készített három legjobb magyar játék közé, de ne álljunk itt meg – ilyen összetettségű program, ami képes ilyen jól keverni a különböző stílusokat, talán nem is létezik jelen pillanatban a PC-s piacon, így Arthur király jó eséllyel indul a nemzetközi porondon is. Bízzunk abban, hogy végre sikerül az áttörés, és a King Arthur személyében új etalont üdvözölhetünk majd ősszel.«

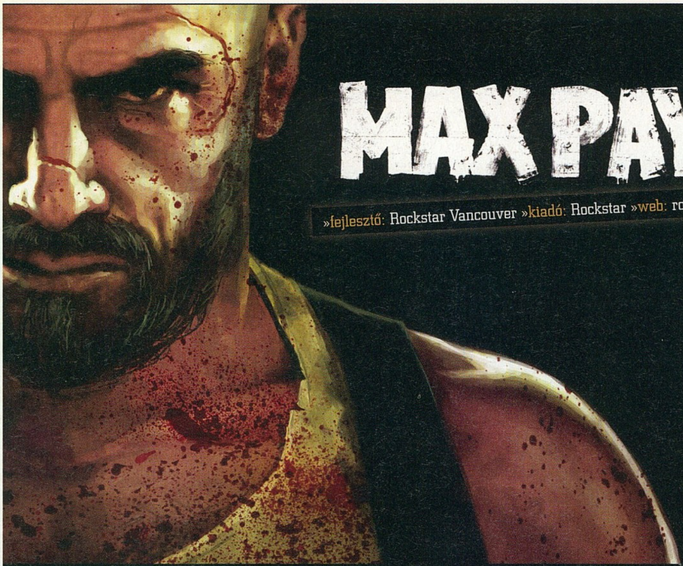
MŰFAJ»	»RTS-RPG
MEGJELENÉS»	»2009. 10
KÉSZÜLTSÉG»	»90%

www.pcguru.hu/1500

»Minden esély megvan ahhoz, hogy a Neocoregames bankot robbantson ezzel a sokrétű, izgalmas és gyönyörű játékkal – már csak egy alaposan letesztelt verzió kell hozzá.

PRO »Jó arányban keverednek benne a különböző betűszavak: RPG, RTS, TPS

KONTRA »A végleges verzióhoz gondos és alapos tesztelés kell majd.



MAX PAYNE 3

»fejlesztő: Rockstar Vancouver »kiadó: Rockstar »web: rockstargames.com/maxpayne3

Változás nélkül nincs túlélés

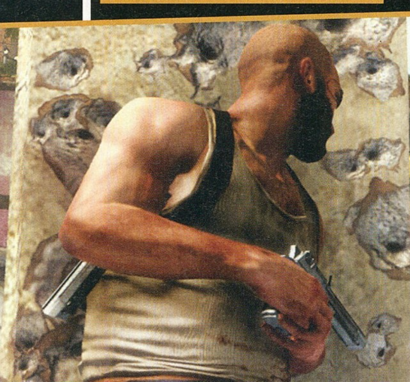
Elveszteni mindent, aztán eldobni még többet – ez Max Payne, a játéktörténelem legzordabb nyomozójának élete hat szóban. Hosszú hallgatás után Max most visszatér, de már az sem a régi, amit mi megszoktunk.

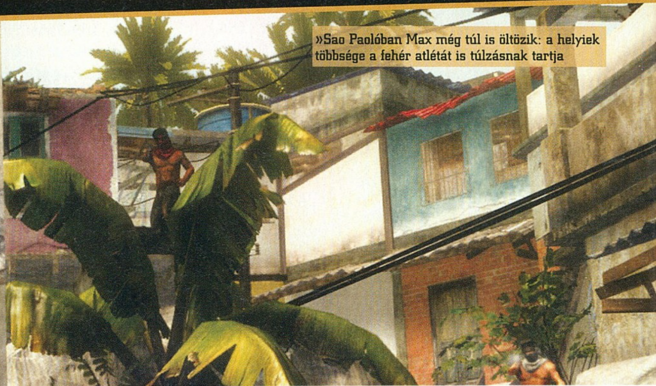
írta» MIGUEL

Ha valaki próbálta az első két részt, az tudja, mire épített a mára legendássá vált játékmenet: lassított időben lenyomott durva tűzpárbajok, éjszaka, hó, New York. Nos, úgy tűnik, hogy a Rockstar most látta elérkezettnek az időt arra, hogy mindezt megváltoztassa: hősünk többé már nem az a szomorú képű, de jóvágású fiatal, bőrkabátos nyomozó, akit korábban megszoktunk. Max megkeseredett, kopasz és szakállas, és ami a legfontosabb - elköltözött a Nagy Almából.

BRAZIL

Igazából nem is a játékmenettel kapcsolatos változások azok, amik miatt az első hírek hallatán felbolydult az internet – sokkal inkább a sorozat védjegyeinek elvesztését nem tudják feldolgozni a leendő vásárlók. A Rockstar persze mindenkit nyugtat – nem ez az első nagy múltú sorozat, amit továbbvisznek, és eddig még sosem tudták elrontani. Azzal is tisztában vannak, hogy az alapoktól újragondolni egy legendát hatalmas veszély, de úgy tűnik azt is sejtik, hogy mindent változatlanul hagyni még nagyobb csapda. Egy olyan Max Payne 3-at, ami az első kettő szolgai másolata lett volna, bárki meg tudna csinálni, viszont ahhoz, hogy a harmadik rész is siker legyen, hogy a legenda folytatódjon, biztos kézzel felrajzolt új irányvonal kell. Ezt az út pedig nem más, mint hogy minden elveszik, amit eddig megszoktunk. Brazíliában járunk, Sao Paolo szegénynegyedében. A portugálul csak favelaként emlegetett gettó a világ legveszélyesebb helye, ahol a fiatal férfiak elsődleges halálneme a gyilkosság, és szinte mindenkinél van valami törvényellenes – akinél nincs fegyver, annak drog lapul a zsebében. Éles váltás ez New Yorkhoz képest, de valljuk be, mi az amerikai nagyvárosból is csak annyit láttunk, hogy veszélyes – a ránk törő ellenfelek legalább annyira vérszomjasak voltak, mint brazil társaik lesznek. Az alapvető kérdés persze az, hogy mit keres ezen a környéken Max, de ha kicsit jobban beleásunk Sao Paolo szociográfiájába, kiderül, hogy a helyiek tehetősebb rétege nem csak helikopterrel jár (lévén az utcák olyan veszélyesek, hogy oda az orrukat sem dugják ki), de se szeri, se száma az őket védő magánhadse-





»Sao Paolóban Max még túl is öltözik: a helyiek többsége a fehér atlétát is túlzásnak tartja

»A kép ékes bizonyítéka annak, hogy Max ereje korántsem a hajában rejlik

regeknek. Ha ezt tudjuk, már elképzelhetjük, mit is keres itt egy a tragédiák által megtört ex-zsaru, aki nem veszthet semmit, viszont mindenhez ért, amit a feladat megkíván. A történet elején a brazil nagyváros egyik leggazdagabb családjánál teljesítünk szolgálatot, és innentől már sejthető, hogy körülbelül három másodperc alatt keveredünk majd olyan szószba, ahol aztán tényleg mindent elvehetnek Maxtől – az életén kívül semmije nincs, de ahhoz azért még ragaszkodik.

NOIR LIGHT

Ha valaki azt gondolná, hogy a jellemző helyszín és napszak leváltásával búcsút inthetünk a sorozat legfontosabb elemének, a noir hangulatnak, az – legalábbis a Rockstar fejlesztői szerint – nagyot téved. „A noir egy stílus, és mint ilyen persze rendelkezik alapvető motívumokkal, azonban ezek a jegyek korántsem merülnek ki a fekete-fehér képben, a szaxofonban túltengő zenében vagy a mély árnyékokban. A noir egyszerűen a világot mutatja, csak épp egy meglehetősen barátságtalan szemszögből." Nos, a helyszínválasztás biztosan jó alap egy barátságtalan történethez, és Max már eddig sem volt túl haverkodós fajta. Az időközben kicsit megöregedett főhős nem csak külsejében változott meg, de a szinkronhangot is lecserélték. Sajnos egyelőre csak az biztos, hogy nem az első két részben szereplő James McCaffrey-t halljuk majd, azt még nem tudni, kire esik a fejlesztők választása (persze azért ha valamit, hát ezt nyugodtan rábízhatjuk a Rockstarra – valószínűleg egy nem túl ismert, de amúgy minden szempontból tökéletes színészt találnak a feladatra). Azonban itt még nem állunk meg: a sorozat védjegyeként ismert esős-sötét jeleneteknek is annyi. Attól azért nem kell félni, hogy egy ilyen pálya sem lesz, de hivatalosan is elismert cél, hogy ne csak és kizárólag ilyen körülmények között kelljen lövöldözni. „Természetesen nem veszünk végleg búcsút az eső és a sötét éjszaka kombinációjától, de egy olyan játék, ami pályáról pályára ezt a két dolgot ismételgeti, nem számíthat semmi jóra. Szerintünk Max harmadik kalandja sokkal jobb lesz úgy, hogy nem csak a helyszínek, de az egyéb körülmények is megváltoznak, a történetmesélés szempontjából pedig ez szinte elengedhetetlen."

BULLET TIME

Akárki akármit mond, az igazi Max Payne-élmény nem a helyszínben és nem az egyéb körítésben leledzik, hanem a feszes és jól eltalált, időlassítós, Bullet Time fegyveres harcban. Ami egyszer már bevált (mit bevált, stílust teremtett), azon kár lenne csavarni egy nagyot – de azért annyit mindenképpen érdemes, hogy az első Max Payne óta rongyosra ismételt elemet ismét fogyaszthatóvá tegyék. A fejlesztők tudják, hogy valamit villantaniuk kell, hiszen bár a rajongók elvárják, hogy a harmadik epizódban ugyanúgy menjenek a dolgok, ahogy eddig, viszont ha nem találnak ki valami újat, hát biztos mindenki azt veti majd a szemükre, hogy eljárt az idő az első részben bemutatott harcmodor felett. Szerencsére már tudjuk, mi az, ami miatt megint imádni fogjuk a lassított ugrások közben elnyomott fej- és torokklövéseket: a RAGE motor segítségével ugyanis nem csak a célzás lesz könnyebb az idő normális folyásából kiragadott jelenetekben, de olyan szintű grafikai részletességgel kápráztatnak majd el minket, hogy újra és újra át akarjuk majd élni azt, amit immár egy évtizede látunk minden második TPS-ben. Ha pedig már szóba került, milyen elemek kerülnek bele a manapság megjelenő összes játékba, hát következzen az az „újítás", ami minket a legjobban zavar: a Rockstar a fedezékharcot sem hagyja ki a harmadik részből. Persze kiemelik, hogy a rendszer nem kötelező, csak egy lehetőség, amit ha valaki akar, hát kihasználhat.

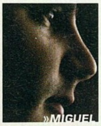
MAX(IMUM JÓ LESZ)

Első pillantásra megijedtünk, de a fenti indokok mellett már elfogadhatónak tűnik Max legújabb kalandja. Tény, hogy pont az ilyen 180 fokos fordulatokhoz kell bátorság, és pont ezek azok a lépések, amiket a világ a legjobban hiányol a mai játékokból. Tulajdonképpen egyszerűbb a képlet, mint gondolnánk: ha Max Payne legendájának továbbviteléhez az kell, hogy minden, amit a sorozatról eddig tudtunk, a kukába kerüljön, hát Isten neki, hadd szóljon. Mi a legrosszabb, ami történhet? Legfeljebb majd csak az alapokhoz visszatérő negyedik részt fogjuk imádni.«

MŰFAJ»	»TPS AKCIÓ
MEGJELENÉS»	»2009. Q4
KÉSZÜLTSÉG»	»60%

www.pcguru.hu/1611

»Az első hírek alaposan megleptek mindenkit, de most úgy tűnik, hogy a Rockstar tudja, mit csinál. Max kopaszon, szakállal, Brazíliában? Jöhet!



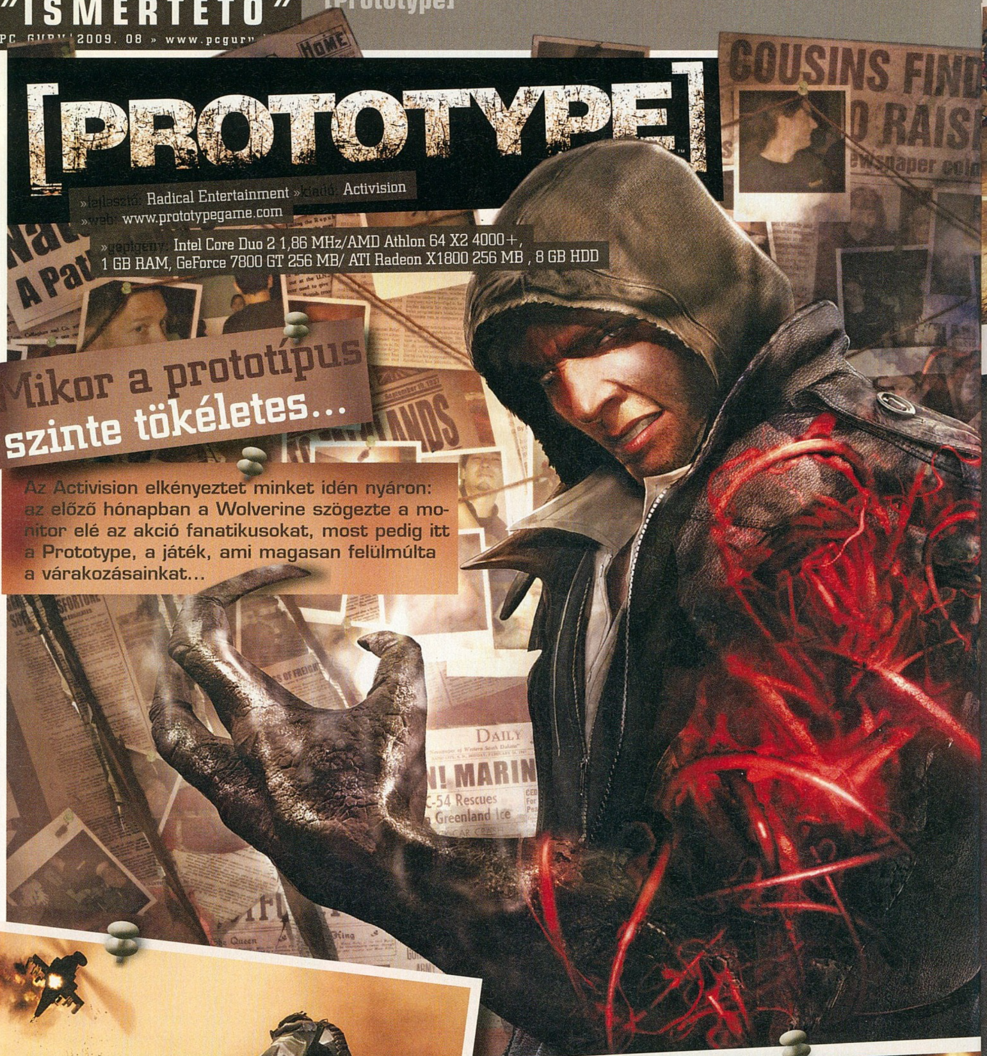
»MIGUEL

PRO »A gyökeres változások a játéktörténelmi jelen egyik legjobb játékát hozhatják el...

KONTRA »... és egyben könnyedén el is pusztíthatják mindazt, amit Max Payne-legendaként emlegetünk.

[PROTOTYPE]

»fejlesztő: Radical Entertainment »kiadó: Activision
»web: www.prototypegame.com
»gépigény: Intel Core Duo 2 1,86 MHz/AMD Athlon 64 X2 4000+, 1 GB RAM, GeForce 7800 GT 256 MB/ ATI Radeon X1800 256 MB , 8 GB HDD



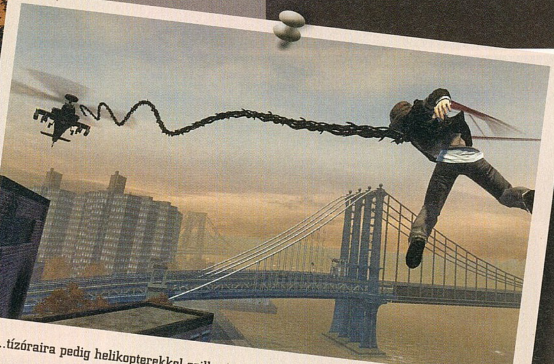
Mikor a prototípus szinte tökéletes...

Az Activision elkényeztet minket idén nyáron: az előző hónapban a Wolverine szögezte a monitor elé az akció fanatikusokat, most pedig itt a Prototype, a játék, ami magasan felülmúlta a várakozásainkat...

»Szegény kommandóst évekig képezték ki, most pedig egy ütéssel szétcsapom.

»Az esti kutyasétáltatás nem sikerült valami jól, szegénykém összeszedett valamit.

»Ma reggel éhesen ébredtem, ezért reggelire tankokkal...



»...tízóraira pedig helikopterekkel csillapítottam éhségem. Ebédre Brooklyn híd lesz.

Ha egészen őszinték akarunk lenni, akkor eláruljuk, hogy a Prototype tipikusan az a játék volt, amelynek már a bejelentésekor csóváltuk a fejünket, hogy szép-szép a sok habos marketingszöveg, de valóban meg lehet ezt valósítani? Egy teljesen nyitott, szabadon bejárható város, rombolható környezet, változatos, rengeteg kombót és speciális képességet magába foglaló harcrendszer, jól kidolgozott történet, speciális főhős aki képes mások bőrébe bújni, elfoglalható járművek – mindez egyben, úgy, hogy tökéletesen működjön? Az átlag fejlesztők a felét vállalják ennek és sokszor még így sem sikerül összehozniuk egy igazán élvezhető játékmenetet, így nem csoda, hogy kicsit szkeptikusak voltunk a Radical Entertainment legújabb alkotását illetően. Aztán telepítettük a programot és csodálkozva figyeltük, ahogy a korábban tett ígéretek szép sorban megvalósulnak a szemünk láttára...

»A játékban New York olyan jól ki van dolgozva, hogy a szemfüles játékosok még a DC Comics képregénykiadó épületét is megtalálhatják a kalandjaik során. Keressétek a logo-t...«

CSAPJUNK A LECSÓBA

A fejlesztők nem szőröztek, az installálást és egy gyönyörű bevezető videót követően in medias res nyit a játék, Manhattan közepén találjuk magunkat, ahol harci helikopterek, tankok és katonák tucatjai vívnak elkeseredett harcot a minden irányból özönlő zombiszerű lények ellen. Bár fogalmunk sincs mi történik körülöttünk, belevetjük magunkat a küzdelembe és azonnal megcsap minket a játék esszenciája, az elképesztő képességek és a rombolás kavalkádja. Karunkból gigantikus pengét növeszthetünk és azzal támadhatunk a tankokra, emeletnyi magasságokba ugorhatunk fel, hogy aztán egyetlen rúgással küldjük földre a helikoptereket, vagy a földre csapva égbe nyúló szilánkokat "idézhetünk meg", amelyek azonnal felnyársalják a ránk támadó szerencsétleneket. A lenyűgözően brutális képességeken túl elképesztő megfigyelni azt is, hogy nem főszereplői, csupán résztvevői vagyunk a küzdelemnek. A katonaság nem csak ránk koncentrál, hanem küzdenek a zombisereg ellen, emberek hullanak szerte körülöttünk, drabális lények aprítják a tankokat, és ha nem vigyázunk, belesétálhatunk egy olyan rakétába, amit nem is nekünk szántak. A nyitány gyakorlatilag egy felpörgetett oktatópálya, amelynek az irányítás begyakorlása mellett az a funkciója, hogy megmutassa a program oroszlánkörmeit és magába szippantsa az embert. Talán nem kell külön ecsetelnünk, hogy a recept tökéletesen működik, nincs az a játékos, aki egy ilyen felvezetés után ne akarná folytatni a programot. A féktelen pusztítást követően egy huszárvágással visszugrunk az időben tizennyolc napot, és elkezdődik az igazi játék, amelyben gyakorlatilag két dologra kell fókuszálnunk, először is, hogy életben maradjunk, másodszor pedig, hogy kiderítsük, mi az ördög történt velünk valójában...

NEVEM: SENKI

A történet kezdetén pont annyit tudunk a karakterünkről, mint ő maga: a nevét (Alex Mercer), és ezen kívül semmit. Egy boncasztalon ébredünk, ahonnan rövid úton elmenekülünk, miközben marcona katonák igyekeznek levadászni minket. A kép nem világos, de annyi hamar kiderül, hogy kísérleti alanyok voltunk egy vírustesztelésben, a testünk teljesen megváltozott, és a hadsereg természetesen szeretné visszaszerezni a "tulajdonát", így amikor csak lehet, vadászokat akasztanak a nyakunkba, akiknek egyetlen célja, hogy minél hamarabb likvidáljanak minket. Bár a helyzet már így sem fenékig tejfel, ráadásnak Manhattanben elszabadul egy fertőzés és a lakosság egyre nagyobb hányada válik őrjöngő, gyilkos kreatúrává. Az életben maradás és a múltunk felderítése mellett tehát még a világmegváltás is a nyakunkba szakad – mindez egy rendkívül élvezetes játékmenet formájában, szóval panaszkodni nem lesz okunk.

TŰZOLTÓ LEGYEK VAGY KATONA?

Ahogy azt említettük, Alex teljesen megváltozott, és az egyik legfurcsább tulajdonsá-

»HONNAN MERÍTETT A RADICAL?

Habár kétség nem férhet ahhoz, hogy a Prototype egy igen jól sikerült játék, azért azt a Radicalos fiúk is tudták, hogy jó helyről lopni nem bűn. Számos olyan részegységet találhatunk a játékban, ami máshol már bevált és a fiúk vagy beépítették ezeket az ötleteket a saját programjukba, vagy tovább csiszolták egy kicsit. A városszerte megtalálható minijátékok (Eventek) az Xbox360 nagysikerű játékát, a Crackdown-t idézik, míg a tankok és helikopterek elkötése egyértelműen a GTA-sorozatból ellesett elem. A karakter mozgása minket leginkább Pókemberre emlékeztetett, konkrétan a Web of Shadows ugrott be, mikor megláttuk, hogy Alex milyen folyékonyan tud közlekedni a házak között, a karakterünk ismertségét jelző riadórendszer pedig egyértelműen az Assassin's Creed-et juttatta az eszünkbe. Mindezzel persze nincsen semmi baj, hiszen a Prototype-ra még túlzással sem lehet azt mondani, hogy összelopkodott ötletek halmaza lenne, hiszen ezen elemeken felül még számos olyan opció van a játékban, amivel máshol eddig nem nagyon találkozhattunk...«

»RABOLJ TESTEKET!«

Kapd el az embereket, nyerd ki az életerejüket, és szerezd meg a speciális képességeiket. Ne feledd, csak akkor tudod a maximumra fejleszteni az egyes opciókat, ha a megfelelő karaktereket kapod el. Keresd a fejük felett a kis DNS jeleket...

»KÖSD EL A GÉPEKET!«

Szerezd meg a különböző járművekhez kapcsolódó képességeket, és köss el minél többet. Pusztítani legjobban a tankokkal és a helikopterekkel lehet, de ha csak egy kis relaxálásra vágysz a magasban, akkor is egy koptert kell kipécézned magadnak.

»SZELD ÁT A VÁROST!«

Vásárold meg a siklás képességet és így közlekedj a városban, nem csak hangtalan, de elegáns is, és akkor jön a legjobban ha követni kell valakit, vagy ha be akarsz cserkészni egy újabb információforrást. Persze kedvtelésnek sem utolsó a város felett siklani...

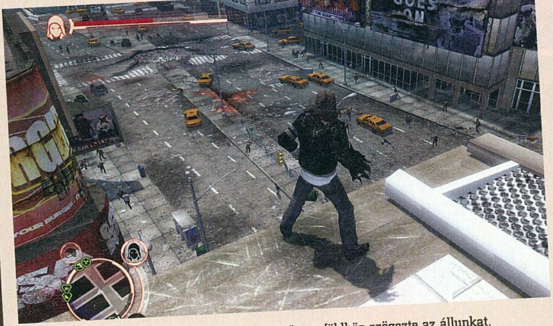
»HASZNÁLD AZ ERŐD!«

Ne feledd, nem minden képességed jó mindenki ellen. Csupán egyetlen gombnyomás, és a karomból kalapács vagy penge lesz, de ha arra van szükség, akkor azonnal páncéllal boríthatod be magad. A lehetőségek sokszínűek, ne légy rest váltogatni őket!

ga, hogy képes magába olvasztani másokat, s ezzel egyrészt ellopja az életerejüket, másrészt az emlékeiket és a képességeiket. Az egész játékmenet alappillére ez a mutáció, hiszen ennek segítségével fogjuk feltárni a személyünket övező rejtélyeket, ezáltal szerzünk új képességeket, és a történet továbbgördítése is elképzelhetetlen mások életének elszippantása nélkül. Gyakorlatilag bárkit elkaphatunk, aki körülöttünk szaladgál, legyen szó akár civilekről, akár katonákról, akár fertőzöttekről vagy a szörnyekről. Az esetek nagy részében csupán életerőt nyerünk belőlük, de akadnak majd speciális egyedek, akik nem csak a képernyő bal sarkában található HP-csíkunkat fogják táplálni. Ha például szeretnénk bejutni egy katonai bázisra, akkor először el kell kapnunk a terület rangidős tisztjét, és ha magunkba olvasztottuk, fel kell vennünk az alakját, és csak így nyerünk bebocsátást az egyes épületekbe. Apropó, alakváltás: ha elkapunk valakit, akkor utána bármikor magunkra ölthetjük a fizimiskáját, és ez nem csak abban segít, hogy bejussunk bizonyos helyekre, de akkor is hasznunkra lesz, hogyha le akarjuk rázni a ránk vadászó katonákat. A rendszer kicsit úgy működik, mint az Assassin's Creed hasonló szisztémája, hősünk eredeti és ellopott alakjának (e kettő között tudunk váltogatni) van külön riadómutatója, amely egyrészt lehet nyugalmi állapotban, "látnak" státuszban (ilyenkor kell óvatosnak lenni), és riadó módban. Ha elérjük ez utóbbit, akkor minden katona kérdés nélkül tüzelni fog ránk. Ezen esetben felvehetjük a harcot a ránk támadó erőkkel, vagy menekülhetünk. Ha az iszkiri mellett döntünk, akkor arra kell figyelnünk, hogy minél messzebb kerüljünk az ellenfelektől, ugyanis ha csak egy pillanatra is kikerülünk a látóterükből, akkor egyetlen gombnyomással átválthatunk a másik alakunkra, és azonnal nyomunkat vesztik az üldözők.

De térjünk vissza a képességek elszívásához. A játékban van számos olyan fejlődési opció, ami

»A játék közepe felé már ilyen pusztító tüskékkel ritkíthatjuk a lakosságot.



»Az élő és lélegző nyitott világ egyszerűen a földhöz szögezte az állunkat.

csak akkor válik elérhetővé számunkra, hogyha elkapjuk a megfelelő embereket. Ezek rendszerint katonák lesznek, egy apró DNS-lánc jelzi a fejük felett, hogy érdemes becserkészni őket, és ha sikeresen megtörténik a beolvasztás, akkor képesek lehetünk a járművek és a különböző fegyverek használatára, sőt, a megfelelő tagok levadászását követően akár még légi csapást is kérhetünk, vagy utasíthatjuk a mit sem sejtő bakákat, hogy kire tüzeljenek. Lesz egy csomó alkalom, mikor ezeket a karaktereket a történet sodorja elénk, de ha szeretnénk a maximumra fejleszteni az ide kapcsolódó képességeinket, akkor a szabad játékmenet során érdemes kutatni a speciális katonák után, ugyanis a magasabb szinteket az ő beolvasztásukkal érhetjük el. Volt szó ugye arról is, hogy ki kell derítenünk, hogy pontosan mi is történt velünk. Maga a történet nagy vonalakban feltárja ugyan a múltunkat, de mi csak egy része vagyunk egy hatalmas összeesküvésnek – szerencsére a teljes igazságot is megtudhatjuk, s ehhez nem kell mást tennünk, mint felkutatni azokat az egyéneket, akik részei az intrikai hálónak. Ezeket a karaktereket a program külön jelzi, egy piros jel virít a fejük felett, és ha elkapjuk őket, akkor zseniális kis videók közepette apró információ morzsákat tudhatunk meg, amelyekből lassacskán összeáll egy igen megdöbbentő kép.

SZABAD A TÁNC!

A játék ugyebár rendelkezik egy roppant erős történettel, de mi nem vagyunk rákényszerítve, hogy folyamatosan azt kövessük, az egyes központi küldetések között úgy ütjük el az időt, ahogy nekünk tetszik. Manhattan szabadon bejárható, és ahogy egyre inkább haladunk előre a történettel, úgy változik meg az egész város. Egyre nagyobb terület válik fertőzötté, egyre nagyobb lesz a káosz városszerte, és nekünk egyre több lehetőségünk lesz a féktelen akciózásra. A szabad játékmenet során kedvünkre ugrálhatunk, repkedhetünk a házak között, kereshetjük a gyűjtögethető cuccokat, teljesíthetjük az egyre nagyobb számban feltűnő minijátékokat (Events), elpusztíthatjuk a fertőzésgócokat, járműveket köthetünk el végtelen számban, betörhetünk katonai bázisokra, és le is rombolhatjuk azokat, de vadászhatunk információforrásokra, vagy pusztán harcolhatunk azokkal, akik éppen szembejönnek. Amellett, hogy ez rendkívül szórakoztató, egyben hasznos is, ugyanis a küldetések megoldása mellett az ellenfelek pusztításáért és a minijátékokért is jár tapasztalati pont, amire szükség is lesz, ugyanis rengeteg képességet vásárolhatunk magunknak – persze csak akkor, ha van elég tapasztalati pontunk hozzá. Turbózhatjuk az erőnket, a sebességünket, a különböző támadásainkat (karom, kalapács, penge, ostor), az életerő elszívó képességünket, újabb és újabb közelharci és területre ható kombókat szerezhetünk. A lehetőségek száma elképesztő, és ha valaki mindet be akarja zsákolni, annak bizony nem lesz elég a fő küldetéseket végrehajtani, a mellékes lehető-

»A lap egyik dizájnere, Britt szerint a játék legnagyobb hibája, hogy Alex lökdösi a járókelőket az utcán. Szerinte ez nagyon udvariatlan dolog, még akkor is, ha mutáns válik az emberből.«

»Ezért a jelenetért egyszer elkaptak a radikális állatvédők. Finomak voltak.

»EVENTEK«

AHOGY HALADUNK ELŐRE A TÖRTÉNETBEN, ÚGY NYITUNK MEG EGYRE TÖBB MINIJÁTÉKOT (EVENTET) A SZABAD JÁTÉKMÓDBAN. EZEK LÉNYEGE, HOGY SZÓRAKOZTASSÁK A JÁTÉKOSOKAT, HA TEHÁT KEDVÜNK VAN HOZZÁ, AKKOR MEGCSINÁLJUK ŐKET, HA NINCS, AKKOR PEDIG NEM TÖRTÉNIK SEMMI, CSUPÁN SZEGÉNYEBBEK LESZÜNK NÉMI TAPASZTALATI PONTTAL. LÁSSUK, MILYEN MÓKÁK VÁRNAK RÁNK, HA SZERETNÉNK AZ ÖSSZES MINIJÁTÉKOT VÉGREHAJTANI.

MOVEMENT

Igen egyszerűnek tűnő feladat, amit nem is olyan egyszerű teljesíteni, főleg, ha már a legnehezebbeket is megnyitottuk. Itt igazából nem kell mást tennünk, mint a lehető leggyorsabban végigmenni azon az útvonalon, amit a gép checkpointokkal kijelöl a számunkra – ha megadott másodpercen belül teljesítjük a távot, akkor "győztünk". Kis gyakorlással és jó reflexekkel hamar kiismerhetjük ezeket a megmérettetéseket, és viszonylag könnyedén a miénk lehet a Gold fokozat (ha kevésbé vagyunk eredményesek, akkor a Silver vagy a Bronz).

GLIDE

Gyakorlatilag ugyanaz, mint a fent tárgyalt játék, csak itt nem ugrálni és falon mászni, hanem megfelelő ideig az égen kell siklani. Akárcsak a movement feladatoknál, némi odafigyeléssel és egy kis kitartással hamar megcsinálhatjuk ezeket a kihívásokat.

KILL

Egyszerű, de brutális minijáték, ahol tényleg csak annyi a dolgunk, hogy megadott idő alatt megadott karaktert mészároljunk le. Kezdetben a feladat nem egy nagy ördöngősség, de a nehezebb szinteken már ügyes kis mozdulatokat és "taktikákat" kell kidolgoznunk, hogy elérhessük a Gold fokozatot.

WAR

Kicsit hasonló a Kill-hez, azaz pusztítanunk kell, de a dolog érdekessége, hogy ezen eventek során egy összecsapásban veszünk részt, azaz körülöttünk két fél irtja egymást (rendszerint katonák és szörnyek), és nekünk valamelyik oldalon kell harcba szállnunk. Külön móka, hogy egyetlen képességünket használhatjuk csak...

CONSUME

Gyakorlatilag a legösszetettebb minijáték, amelyben nélkülözhetetlen elem a járművek elkötése. Feladatunk nem más, minthogy lerombolјuk a fertőzési gócokat, vagy a katonai bázisokat. Easy fokozaton még viszonylag könnyen megy a dolog, de a végére már igazi lehetetlen küldetések is várnak majd ránk...

»A játék alapjában véve nem túl nehéz, de az első főellenség megérkezését majdnem egy nagyképernyős LCD TV bánta. Három nap után azért csak lenyomtuk.

ségeket is végig kell vinni, hogy mindent maximumra fejleszthessen – arról nem is beszélve, hogy lesznek olyan feladatok, amelyeket nem is tudnánk végrehajtani bizonyos képességek nélkül. Persze nemcsak a szabad játék rendkívül élvezetes, maga a fő történet is igen dinamikusra és változatosra sikeredett. Lesz, mikor csak pusztítani kell, olykor menekülni, üldözni, behatolni, és igazi kombinált akciók is lesznek. Csak a példa kedvéért: egy alkalommal el kell majd kötnünk egy helikoptert, be kell mérnünk vele a fertőzött víztározókat, be kell fecskendeznünk egy ellenszert egy szörnynek, őt aztán üldöznünk kell és magunkba olvasztani, hogy a hatóanyag a mi szervezetünket is érintse. És ez csupán egyetlen küldetés, a fejlesztők tényleg figyeltek, hogy kellő változatosság legyen, és ahogy lenni szokott, adott részenként komoly főellenfeleket is le kell gyűrnünk, és ők bizony képesek megizzasztani az embert. Ezeknél a harcoknál olykor majd töprengenünk kell, hogy mi a megfelelő támadási mód, okos taktikát kell alkalmaznunk, hogy le tudjuk gyűrni a ránk rontó katonákat és szörnyeket. A szórakozás mellett így a kihívás is garantált, már normál fokozaton sem lehet "csak úgy" végigszaladni az egész játékon...

A HALDOKLÓ VÁROS

Játékélmény szempontjából gyakorlatilag tökéletes a Prototype, és a helyzet az, hogy a körítésre sem nagyon lehet panaszkodni. Igaz, itt nem árt egy kis magyarázat, ugyanis míg a minimum gépigény relatíve magas, azért láttunk már ennél szebb játékot a közelmúltban – elég, ha csak a GTA IV-re gondolunk. Van azonban egy pont, ahol kompromisszumot kell kötni, mert biztos, hogy ez a játék is lehetett volna még ennél is szebb, de az tuti, hogy akkor nem moccant volna meg még egy erősebb gépen sem. Lehet kötözködni, hogy a környezet kidolgozása néhol elnagyolt és hogy helikopterrel a magasba emelkedve már egyáltalán nem szép a látvány, de ilyenkor mindenki elfelejti, hogy mindeközben a képernyőn akár száz ember és kocsi mozog, továbbá három helikopter és négy tank, mi pedig folyamatosan változtatjuk az alakunkat, harcolunk, és a fizikának köszönhetően a környezet szép lassan romba dől körülöttünk. Az igényelt hardver tehát abszolút indokolt és aki ezek után fennakad azon, hogy a házak textúrája nem olyan, mint a csutkára húzott Grand Theft Autoban, az már nem tesz mást, csak szőrszálakat hasogat. Ha pedig már szóba került a fenti játék, akkor halkan megjegyeznénk, hogy a teszteléssel töltött hosszú órák alatt sem PC-n, sem a vezető konzolokon nem találkoztunk egyetlen hibával sem, legyen szó akár a játékmenetről vagy a grafikáról. Ellenben a játék komplexitása és működése még a sokadik alkalommal is szájtátásra késztette a szerkesztőség tagjait. Egyrészt itt van Alex karaktere, akinek az animációja hihetetlenül folyékony és lendületes, legyen szó akár a harcról, akár a járművek elkötéséről, akár a háztetőkön való ugrálásról, vagy a levegőben való siklásról. Nincsenek bosszantó elakadások, nem ragadunk le egy bokorban vagy egy fában, ha nekiütközünk egy falnak, akkor nem pottyanunk azonnal a mélybe. Minden ütközés le van modellezve, visszapattanunk, továbbugrunk, és bizony a fák, autók és egyéb törékeny dolgok azonnal darabokra hullanak, ha rájuk érkezünk. Mindemellé az irányítás abszolút kézre áll, hiába van kismillió kombináció (csak észben tartani nehéz őket), mindegy, hogy egérrel és billentyűzettel vagy kontrollerrel vágunk neki a kalandnak, mindegyikkel gond

»A Prototype könnyedén lehet az idei év legjobb akciójátéka.«

»TIPPEK + TRÜKKÖK«

HABÁR A PROTOTYPE-BAN SZINTE MINDEN ADJA MAGÁT, AZÉRT MÉGIS ÖSSZEGYŰJTÖTTÜNK EGY CSOKORNYI ÖTLETET, AMIVEL EGY KICSIT MEGKÖNNYÍTHETJÜK NEKTEK A JÁTÉKBAN VALÓ ELŐREJUTÁST.

KI GÉPEN SZÁLL FÖLÉBE

A játékban találkozhatunk gyűjtögethető gömbökkel, méghozzá két fajtával. Az egyik a kék gömb (landmark collectibles), amiért tapasztalati pont jár, a másik a lila (hint collectibles), amit felszedve mindenféle tippekkel lát el minket a program. A kék fajtából 200 darab található a játékban, míg a lilából 50. Ha esetleg feltett szándékod, hogy összeszeded mindet, akkor azt ajánljuk, hogy egy helikopterrel emelkedj a város fölé, ugyanis így sokkal könnyebb kiszúrni a fénylő gömböket.

KEMÉNY DIÓ

A játék egyharmadánál jön majd el az első komolyabb Boss Fight, mikor egy fertőzött épületben kell megküzdeni egy speciális kommandóssal. Az ipse valóban kemény dió, és a legyőzésének záloga a megfelelő távolság. Ha túl közel mész hozzá, akkor pillanatok alatt lever a villámló botjával, ám ha messziről akarsz bevinni találatokat, akkor rakétákkal fog a földbe döngölni. A megoldás, hogy találd meg a középutat a közel és a távol között, ugyanis ilyenkor csak sima fegyverrel lő rád, és a golyók elől könnyű elugrálni. Ha ez megvan, akkor várd meg míg újratölt és akkor a karom képességgel csapj a földre, hogy az onnan kiugró szilánkok sebezzék az ellenfeledet. Ezt ismételgesd addig, amíg le nem gyűröd a fickót – ne feledd, ez a módszer hatásos akkor is, mikor már fertőzöttek és sima kommandósok is beszállnak a játékba.

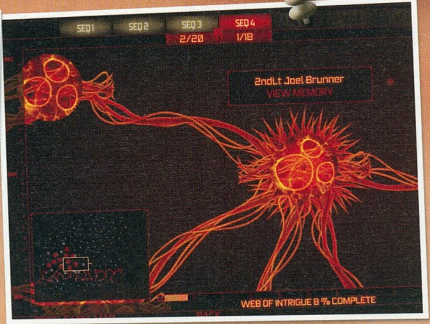
OSTORRAL CSAPJ ODA

A fertőzés növekedésével egyre több fertőzött víztorony lesz városszerte, amihez ha túl közel megyünk, akkor felrobbannak, és azonnal a nyakunkba szakad egy hunter. Hogy elkerüljük a felesleges harcot, érdemes még a robbanás előtt elpusztítani a tornyokat. Ennek legegyszerűbb módja, ha az ostor képességünket használjuk, kellő távolságból célozzuk be a víztornyot, majd egyetlen csapással zúzzuk szét, és máris problémával kevesebb van.

DUPLA CSŐVEL

Nem egy hatalmas dolog, de talán nem mindenkinek tűnt fel, hogy ha földi járművet sikerül elrabolnunk, akkor egyszerre tüzelhetünk az elsődleges és másodlagos fegyverrel, ami igencsak jól jöhet, ha egyszerre két másik tank és két helikopter akar minket kifüstölni.

»IGAZODJ EL AZ INTRIKÁK HÁLÓJÁBAN«



A játék egyik legeredetibb ötlete, hogy felderíthetjük a progam történetének hátterében megbúvó hatalmas összeesküvést. Az apró részleteket nem a cselekmény fogja feltárni előttünk, hanem mi magunknak kell a rejtély nyomába erednünk – méghozzá szó szerint. Manhattan tele van olyan emberekkel, akik ilyen-olyan módon kapcsolódnak az eseményekhez, és az ő szerepük tesz ki egy hatalmas hálót, aminek az egyes darabjait nekünk kell összegyűjtenünk. A térképünk mindig mutatja a piros fejet, ha valakinek a közelébe értünk, és csak el kell kapnunk, hogy a magunkba olvasztást követően megkaparinthassuk az egyén emlékeit. A foszlányokat zseniális videók formájában kapjuk meg (ezek bármikor visszanézhetők a Web of Intrique menüben és látjuk az egyes emberek közti kapcsolatokat is), és a játék végére, ha elég szorgalmasak voltunk, összeáll a teljes kép...

nélkül navigálhatjuk a főhősünket. De nem csak az Alexszel kapcsolatos dolgok vannak teljesen rendben, a Nagy Alma is gyönyörűen le van modellezve, megtalálhatjuk a Time Square-t, a Chrysler Buildinget, a Central Parkot, a Madison Square Gardent, váltakoznak a napszakok, az égbolt hol gyönyörű, hol borongós, de mindez még csak a jéghegy csúcsa. Sokat használt frázis, hogy a világ él a játékos körül – nos, erről itt szó sincs, ugyanis a Prototype New York-ja nem él, hanem haldoklik, méghozzá szó szerint. A történet előrehaladtával a város populációjának egyre nagyobb része fertőződik meg, és az utcákat elönti a zombik, a vírus gócpontjai körül minden vörösre vált, baljóslatú zene csendül, hullákra éhes varjak jelennek meg a levegőben, és az utcákon nem találunk mást, csak az öldöklő káoszt. Fertőzöttek támadnak a civilekre, a katonák ész nélkül lövöldöznek, és néha feltűnik egy-egy ocsmányabb lény, hogy még nagyobb kavarodást okozzon. Idővel már Manhattan tisztán maradt területei sincsenek biztonságban, a rusnyaságok betörnek a békésen sétáló emberek közé és pillanatok alatt a feje tetejére áll minden – mi pedig egy tetőn állva nézhetjük, ahogy tőlünk függetlenül zajlik az utcákon a mészárlás. Mindent egybevetve egészen döbbenetes, hogy mi zajlik körülöttünk, és túlzás nélkül állítjuk, hogy ilyen profi kidolgozással csak nagyon kevés játékban találkoztunk mostanában.

GYŰJTSD BE!

Nem szégyen, bevalljuk, hogy a Prototype igencsak elnyerte a tetszésünket. Egy olyan programot tisztelhetünk benne, amely grandiózus és ambiciózus egyben, és nem rogyott össze a rengeteg lehetőség terhe alatt. Ugyan nincs benne multiplayer és az sem feltétlenül biztos, hogy kétszer végig fogjuk játszani, de az a tucatnál is jóval több óra, amit el fogunk tölteni vele, az utolsó fillérig megéri az árát. Pergő akció, változatos küldetések, egy szabadon felfedezhető és használható város, sok olyan apróság, amely szinte tökéletessé varázsolja ezt a játékot, méghozzá – muszáj hangsúlyoznunk – mindenféle otromba hiba nélkül. Csak gratulálni tudunk a Radical Entertainment csapatának, amiért létrehozták ezt az akció gyöngyszemet, és emellett kíváncsian várjuk, hogy idén képes lesz-e bárki túlszárnyalni ezt a lehengerlő teljesítményt. Ezen a téren vannak kétségeink, de ha megtörténik, akkor is csak mi járunk jobban. Ami biztos, hogy így az év felénél, a dolgok jelenlegi állása szerint a Prototype könnyedén lehet az év akciójátéka, de még azon sem lepődnénk meg, ha decemberben neki osztanánk az év legjobbja címet. Innentől pedig nincs hova fokozni a dolgokat, ezt a játékot muszáj kipróbálni. Mindenkinek.«

»Ennyi gázálarc, éjjellátó berendezés és sisak mögül erős vizuális hátránnyal indít a fehér játékos. Nem mintha anélkül több esélye lenne...

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»99%

www.pcguru.hu/887

»Zseniális akciójáték változatos játékmenettel, korrekt történettel, egy szabadon bejárható várossal, és egy csomó olyan nyalánksággal, amivel egy egész lapot meg lehetne tölteni.

»BATE

PRO »Remek küldetések, igazi kihívás, szabadon bejárható város, remek minijátékok és NAGYBETŰS HANGULAT.

KONTRA »Láttunk már szebbet és valamilyen multi azért lehetett volna a rend kedvéért...

»92%«

DAMNATION

»gépigény: 2.8 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB PS 3.0 VGA, 10 GB HDD

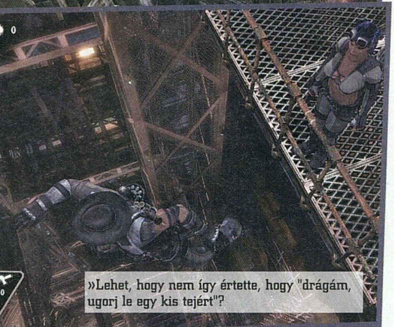
»fejlesztő: Blue Omega »kiadó: Codemasters
»web: www.codemasters.com

Reméljük a fejlesztők is elkárhoznak

A Damnation szó magyarul kárhozatot jelent – mi pedig csak reménykedni tudunk, hogy akik ezt az ipari szemetet kitalálták, megtervezték és piacra dobta, azok elkárhoznak. A Damnation egyetlen pozitívuma ugyanis, hogy senkinek nem kötelező vele játszania.

írta» NIGHTBAGOLY

»Zab helyett sűrített levegővel megy a lovam, könnyebb is csajozni vele.



»Lehet, hogy nem így értette, hogy "drágám, ugorj le egy kis tejért"?

»Na most honnan szerzek benzint a motorba, mikor még fel se találták az kőolaj finomítást?

A videojátékok frontján dömping van – ezt még a vak is látja. Tombol a világválság, fejlesztőstúdiók, kiadók és terjesztők mennek tönkre, azonban ez nem akadály: selejtes szoftverből mostanság több van, mint amennyi egészséges volna. Az év legnagyobb csalódása díj azonban már most, az esztendő közepén kiosztásra kerül – a Damnation ugyanis egy tipikusan olyan projekt, amelytől az ember többet várt. Pedig minden olyan szépen indult...

SZILÍCIUMVÖLGYI ÁLOM

Amikor a korát alaposan megelőző Unreal Tournament 2004 napvilágot látott, úgy tűnt, a modkészítő csapatok magukhoz térnek több esztendős álmukból: a szoftverhez kis túlzással legalább annyi teljes konverzió jelent meg, mint a '99-es nagy elődhöz. A játékért felelős Epic Games jó szokásához híven adta a próbálkozók alá a lovat, így a valóban tehetséges amatőrök közül többen is lehetőséget kaptak a kiugrásra. A Blue Omega Entertainment egy volt a nevezők közül - a most kitárgyalt programmal azonos című modjuk egyedi világképével és számtalan remek ötletével egy csapásra meghódította a rajongók szívét, a kezdetleges, de milliónyi lehetőséggel kecsegtető konverzió elnyerte a Make Something Unreal pályázat második díját, a munkásokra pedig felfigyelt a brit Codemasters... Hát nem gyönyörű? Amikor már azt hittük, az ilyen legendás történetek a Counter-Strike sikerét követően véget értek, jött egy csapat a semmiből, ami pénzt és lehetőséget kapott a bizonyításra. A Codemasters jó szokásához híven nem spórolt semmin: a készülő teljes játék megkapta a sok-sok tucat programban már licencelt (és jó párban bizonyított) Unreal 3 motort, és kis túlzással a brigád teljesen szabad kezet kapott. Még az alapok is zseniálisak: a történet szerint egy olyan steampunk világban járunk, ahol az amerikai polgárháború nem ért véget, észak és dél vígan mészárolgatja egymást a 20. században... Ennyit a pozitívumokról.

NEM REÁLIS

A Damnation tehát az Unreal Engine 3-at használja – jó hogy papírról tudjuk, mert a szoftveren ez bizony nem látszik. Hogy ne egyből negatívummal kezdjünk, a pályák hatalmasak, a térképek pedig nem csak kicicomázott csövek, a legtöbbször tényleg mi dönthetjük el, hogy merre akarunk menni. Természetesen ez nem mentség arra, hogy a környezet ocsmány: a motorhoz, és a 2009-es évhez is méltatlanul alacsony poligonszám végig olyan érzéseket kelt az emberben, hogy egy amatőr próbálkozást lát (amely a készítők miatt félig-meddig igaz is), a borzalmasan ízléstelenül használt textúrák azonban azzal tetézik az élményt, hogy a végére már úgy gondoljuk: nem csak amatőrök, vakok is. A rusnyaságra a koronát azonban egyértelműen a modellek mozgása helyezi fel. A

A Damnation világszerte kiverte a biztosítékot a játékkritikusoknál, gyakorlatilag Európa-szerte összesen 1-2 magazin vállalkozott arra, hogy 50% felett értékelje a játékot. Az átlag a gamerankings.com oldal szerint 40%, ami bizony igen lesújtó eredmény...

»A DAMNATION UNIVERZUMA«

Alternatív történelmet építeni mindig hatalmas felelősség - a Blue Omega Entertainment azonban legalább ebben tisztességes munkát végzett. Bár némi USA-centrikusság azért akad a dologban (elvégre a Damnation tanulsága szerint amíg a két részre szakadt ország egymást mészárolta, leállt a technikai fejlődés), de ettől függetlenül az általuk lefestett alternatív valóság szívbemarkolóan hihető. A poros, koszos, már-már westernszerű környezetbe abszolút illeszkednek a gőz által hajtott járművek, és az eszerint az alternatíva szerint fejlődő eszközök. A lehangoló terepen logikus gondolatmenet határán élnek és léteznek az emberek – mindenki a saját céljait hajkurássza (legalábbis papíron), a hosszú háború, és az ebből adódó kilátástalanság pedig az épületekre, a ruházatra, és a járművekre is rányomta bélyegét. Hogy negatívumot is említsünk, érezhető, hogy a világ azért épült fel így, mert ez egyedi, ilyet még nem láthattunk. Hiába a logikus felépítés, ha az egész alapötlet egy igen abszurd feltételezésre épít: a háború miatt a terület megrekedt a gőzgépek szintjén, és onnét fejlődött tovább. Miért? A járművek jók, de fel sem vehetik a versenyt egy más meghajtással üzemelő típussal, és a fegyverek gyengén hatnak egy akár korabeli, huszadik századi gyilkolóeszközhöz képest. A világ tehát egyedi és jól felépített, mégis meglehetősen öncélú.«

gyönyörűen megalkotott figurák (és ez nem vicc, tényleg jól festenek) állóképeken még hozzáadnak az élményhez, ellenben abban a pillanatban, hogy megmozdulnak, az egész kártyavárként dől össze. Mert hiába olyan dögös a nők ábrázolása, ha utána elkezdenek a talaj felett lebegve sífutni hősünk felé, mindenféle átmenet nélkül váltanak fegyvert, sőt, még az is előfordul, hogy beragadnak. Ilyenkor, mint a '90-es évek végén, a modellek széttárt karokkal és lábakkal repülnek a talaj felett, és egészen addig levitálnak, amíg újra nem indítjuk a programot, vagy vissza nem töltünk egy mentett állást. Elképesztő, de igaz. Persze ez még nem minden. Fizika, mint olyan, szinte nincs. A járművek vezetésekor (merthogy olyat is lehet) a legváratlanabb pillanatokban egyszer csak felpattanhatunk a teljesen sík talajról, hogy utána pörögve-forogva átzuhanjunk a padlón, és essünk-essünk a végtelenségig, vagy amíg vissza nem töltjük az előző mentett állást. Az ellenfelek halál-animációi még adhatnának némi pluszt – de miután ezeket is sikerült elfuserálni, nem teszik. Azt, hogy egy magaslati lövöldözést követően a gazemberek a nyakunkba potyogjanak, már a '98-as Half-life is tudta, a Damnation azonban nem rendelkezik efféle kvalitásokkal. A kinyírt ellenfelek legtöbbször összeesnek, és vízszintesen leheverednek - teszik ezt akkor is, ha éppen egy létráról másznak le, vagy adott esetben zuhannak. Ilyenkor jönnek a legviccesebb jelenetek: a lefelé eső úriember kényelmesen és túlagonizáltan leheveredik, majd egész egyszerűen a levegőben marad. Ennyi ballépést követően a mesterséges intelligenciától sem várnánk semmit – nem is kell, akkor legalább nem csalódunk. Szinte a teljes végigjátszás alatt lesznek társaink, akik nem akadnak bele a tereptárgyakba - lévén, nem is nagyon mozognak. A pályák ra bizonyos területenként el van helyezve egy-egy teleport pont, amelynél, ha elérjük, hirtelen megjelenik a partnerünk, és lövöldözni kezd. Segíteni nem segít, de legalább ártani sem árt, nála ugyanis már csak az ellenfelek ostobábbak – néha több száz méterről is kiszúrnak bennünket, néha pedig akkor sem, ha az arcukat klopfoljuk.

»Szerettünk volna videotesztet készíteni a Damnationből, de Chris már az első pályán nem tudta elhinni, hogy egy ilyen kritikán aluli játékot adtak ki, így végül igen hamar abbamaradt a dolog...«

ADJATOK EGY KANALAT, FŐBE LÖVÖM MAGAMAT...

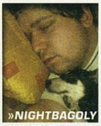
Adva van tehát egy botrányosan trehányul kezelt technikai rész – erre sokan csak legyinthetnének, mondván, ugyan már, egy játékban nem a külső a lényeg. Ebben maximálisan egyetértünk – a szoftver beltartalma azonban ha lehet, még a külcsínt és alulmúlja, és ez hatalmas szó. A Damnation egy akciójáték, amelyet megpróbáltak kalandelemekkel, járművezetéssel, és egy kis sandboxszal feldobni. Miután ez a három összetevő ismétlődik végig a hatalmas kaland során, érdemes lenne őket egyesével górcső alá venni, csak éppen felesleges. A járművezetésről már írtunk, arra nem érdemes szót vesztegetni, a lövöldözésről még nem, de talán jobb is így. A végtelenül bugyuta, a hatékonyságot még hírből sem ismerő fegyverekkel és a hatalmas túlerővel szemben a program lövöldözős része körülbelül annyira élvezetes, mint egy évezred a pokolban. A sandbox pedig kimerül abban, hogy melyik oldalról közelítjük meg a célpontot. Úgy érzem elkárhoztam, és a Damnation lett az én büntetésem. Pedig esküszöm, mindent megpróbáltam: bejártam az internet árnyékos oldalát, és beszereztem a díjnyertes modot (amelyben én nem fedeztem fel azt a bizonyos isteni szikrát), ezek után pedig úgy ültem le, hogy bármi lesz is, én jól fogok szórakozni. A játék azonban felöltötte ötvenes méretű acélbetétes bakancsát, és belegázolt a zsigereimbe, tette mindezt sátáni mosollyal. Hihetetlen, hogy egy csapat, amelyik egy ilyen kreatív univerzumot dolgozott ki, ekkora bakot lőjön - hihetetlen, de sajnos igaz. A Damnation botrányos, félkész, koncepciótlan, e mellé pedig olyan bődületes marhaságokkal van tele, hogy az szinte fáj. Az egész projektről az a gyanúm, hogy pénzmosás áll a hátterében, ezt a készítők nem gondolhatták komolyan – a végtelenül igénytelen angol szinkron pedig megerősített abbeli hitemben, hogy ez egy rossz vicc, amelyet a Steamen 50 euróért akarnak rásózni a gyanútlan próbálkozókra. Kerüljétek el, én már attól mocskosnak érzem magam, hogy feltelepítettem.«

»Hm, valamiért nem gyorsul úgy a mocim, mint kellene.«

GRAFIKA»	»30%
HANG ÉS ZENE»	»30%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»30%

www.pcguru.hu/1213

»A cím esetünkben találó - bár ezzel a programmal még az elkárhozott lelkeket sem kínoznánk: senki nem érdemel ilyen sorscsapást.



»NIGHTBAGOLY

PRO »Az alternatív valóságra mindig vevők vagyunk. Nagy pályák. A modellek messziről szépek.

KONTRA »Rusnya, indokolatlanul magas gépigény, borzasztó szinkron.

»30%«

»Damnation«

RED FACTION GUERRILLA

»fejlesztő: Volition»kiadó: THQ »web: www.redfaction.com
»gépigény: 2.8 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB PS 3.0 VGA, 10 GB HDD

Csak egy újabb tégla a falban?

Nehéz a dolga a melósnak… Alec Mason nem akart mást, csak biztos munkát – azért utazott a Marsra testvére után, hogy bányásznak álljon, azonban mégis egy olyan ellenállási mozgalom élére került, amelyik épületrombolásban, szabotázsakciókban és gerillaharcban „utazik”.

írta» BAD SECTOR

»Az evolúció új lépcsőfokára léptünk, ugyanis az exkavátorok két lábra álltak.

»A folytatás legnagyobb újítása, hogy hatalmas kerti partikat rendezhetünk, tűzijátékkal meg minden.

Rombolás, pusztítás, robbantás: ezek általában olyan kifejezések, amelyek bugyuta, low budget kategóriájú akciójátékok reklámjaihoz, vagy Vin Diesel filmekhez kötődnek. Ebben az esetben is a játék esszenciája ez az elem, azonban a Red Faction: Guerrilla minden, csak nem bugyuta. Hasonlóan a korábbi részekhez, ebben az epizódban is a zseniálisan kidolgozott motor a legfontosabb elem, gyakorlatilag mindent szét tudunk rombolni a segítségével, és ezúttal jól kidolgozott játékmenet is dukál az ütős technika mellé – csak a megszokottól eltérően most belső helyett külső nézetből.

16 TONNÁT TÖRSZ ÉS MENNYI A BÉR?

Ahogy említettük, a játék szíve a tökéletes rombolást biztosító motor, ezért mindenképpen érdemes kicsit foglalkoznunk az új rendszer sajátosságaival. A Red Faction harmadik része már nem szűk folyosókon, épületbelsőkben játszódik, hanem a Mars bolygó vöröses felszínén. Mindenhol hatalmas ipari létesítmények, tornyok, hidak és más épületek állnak, szinte csak arra várva, hogy hősünkkel apró alkotóelemeikre romboljuk ezeket. A játék fizikája egészen egyedi és sokkal jobban kidolgozott, mint ahogy azt a korábbi részekben tapasztalhattuk, éppen ezért bátorkodom először ezzel foglalkozni. Ami valószínűleg mindenki tetszését el fogja nyerni az az hogy a különböző épületek egészen elképesztő realizmussal adják át magukat az enyészetnek. Ahogy a falakat fokozatosan romboljuk szét egy böhömnagy pörölykalapáccsal vagy robbanóanyaggal, úgy fedezzük fel a létesítmények tartópilléreit, oszlopait és az épület felsőbb részei csak akkor borulnak le hatalmas robajjal, ha már elég kárt okoztunk az alsóbbakban. Amennyiben ész nélkül látunk neki a pusztításnak, hősük nyakába borulhat a rengeteg tégla és törmelék alaposan megsebezve őt, ha viszont ügyesen, már-már elegánsan, a megfelelő stratégiai pontokon helyezzük el a robbanóanyagokat, akkor a pusztítás megindításakor a távolból nézhetjük, ahogy a falak megroggyannak, a felsőbb szintek leomlanak, majd az épület puszta törmelékké válik. Az egyszerűbb épületeknél még izgalmasabb a móka, hiszen a szélturbinák hanyatt dőlnek, miután tartópilléreiket szétvertük, de az sem

Üzleti elemzők már a megjelenés előtt bukásként predesztinálták a Red Faction: Guerrillát – szerintük a legjobb esetben is pusztán mérsékelt sikert könyvelhet el a játék eladása az első hat hónapban, lévén már az előrendeléseknél sem indultak rá különösképpen az emberek.

»RED FACTION TÖRTÉNELEM«

2001-ben jelent meg a Red Faction legelső része, a játék igazi innovációja a majdnem teljesen szétlőhető környezet volt, amely a sorozat jellegzetes motívumává is vált. Az első részbe kerülő Geo-Mod motort még a Descent 4-hez fejlesztette ki a Volition, amely egyébként sajnos sohasem készült el. A Red Factiont meglehetősen vegyes kritikai fogadtatás érte, de azért összességében kellemes élményként maradt meg az FPS rajongók emlékezetében. Hasonlóan tűrhető volt a 2002-es folytatás is, amelyik lényegében ugyanazt a receptet folytatta. Az egyedüli játékmenetbeli különbség az volt, hogy míg az első részben Half Life-szerű felfedezést is találhattunk, addig a folytatás egy rendkívül lineáris shooter volt. Készült még 2004-ben Red Faction hagyományos mobiltelefonra, illetve Nokia NGage-re is – utóbbit nem más készítette, mint a megtépázott hírnevű John Romero. Elég nagy bukásként könyvelték el, és Romero nem sokkal megjelenése után becsukta a boltot.

utolsó élmény, ahogy egy óriási híd az ellenségeink nyakába szakad amortizáló közreműködésünk hatására. Egyszerűen nem lehet eleget dicsérni, mennyire profin dolgozták ki a fejlesztők az épületek rombolhatóságát és külön öröm volt a kis destruktív szívemnek, hogy ehhez a megfelelő játékszerek (bombák, bazookák, illetve „minden bombák anyja") is hősöm munkástenyerébe kerültek.

„A LELKED A VÁLLALATOT ILLETI MEG"

Persze mindez a technikai tudás mit sem érne, ha nem szolgálná ki a profin kidolgozott játékmenetet. A Red Faction: Guerrilla tulajdonképpen egy olyan freeform játék, amely ugyan hatalmas szabadságot ad a játékosnak, de mégis a Grand Theft Auto jellegű programok szöges ellentéte. Míg a GTA-kban megtehetjük, hogy csak furikázunk Liberty City utcáin, vagy akár az Assassin's Creedben a békés tömegben mászkálunk, addig itt egy szemhunyásnyi szabadidőnk sincs. Az események állandóan pörögnek körülöttünk: bázisainkat az EDF (Earth Defence Force) emberei támadják, munkásokat rabolnak el, és hősünkkel minél gyorsabban oda kell érnünk a veszélyeztetett helyszínekre, hogy rendet teremtsünk. Hogy tényleg ne unatkozzunk, a fősodor mellett temérdek mellékküldetést is vállalhatunk: bizonyos feladatokkal például romboló képességeinket javíthatjuk, másokkal megtanulunk jobban lőni. Legfőbb célunk az, hogy az EDF haderejét fokozatosan, módszeresen kipucoljuk a játék hat zónájából. Ezt több bek között azzal tudjuk elérni, ha az erőszak-szervezet által birtokolt épületeket megsemmisítjük és ezáltal az adott területet elfoglaljuk, illetve ha az újabb és újabb küldetéseket teljesítjük. A játék remekül adagolja a véletlenszerű feladatok és a konkrét küldetések arányát: csak akkor tudunk a misszióban továbblépni, ha előtte kellőképpen csökkentettük az EDF befolyását az adott pályarészen területfoglalással vagy túszkiszabadítással. Miközben felfedezzük a Mars felületét, a háborús események állandóan zajlanak körülöttünk: az EDF katonái a rebelliseket ostromolják, illetve egyre inkább a mi bőrünkre is pályáznak. Amikor ellenséges területre kerülünk, akkor a különböző járművekben furikázva izzadó tenyérrel markoljuk a kormányt, hiszen egy perc nyugtunk sincs az őrjáratozó gyalogos vagy az ellenséges járgányok volánjai mögött ülő katonáktól.

> »A Red Faction: Guerilla erőszak-szervezete, az Earth Defense Force (EDF) tulajdonképpen nem másból, mint az első részben megismert „szövetségesekből" áll.«

„SZEGÉNY EMBER NEM MÁS, CSAK IZOM ÉS VÉR"

A Red Faction: Guerrilla nem egy szelíd játék, szinte minden küldetés hatalmas tűzpárbajokba, vagy gyilkos hajszákba torkollhat. Az ellenség mesterséges intelligenciája rendkívül agresszív, bár az is igaz, hogy emellé meglehetősen buta is: leginkább az ősrégi GTA részekre hasonlít. A ránk vadászó járművek például különösebb taktika nélkül, őrült módon ütköznek nekünk. A gyalogos katonák sem törődnek sokat saját testi épségükkel: ők a fedezékbe vonulást még csak-csak ismerik, de emberünk megkerülését vagy óvatosabb megközelítését már hírből sem. Mivel az ellen egy szemhunyásnyi időt sem hagy nekünk, a játék időnként kifejezetten nehéz, ezért alaposan fel kell turbóznunk hősünk képességeit és fegyvereit, ha a rázósabb küldetések során életben akarunk maradni. A puskákat és pisztolyokat kreditért cserébe erősíthetjük, ezeket pedig az épületek szétrombolása során szerezhetjük meg. A kreditekkel nem bánik túl bőkezűen a játék, így alaposan végig kell gondolnunk, mire költünk. Még szerencse, hogy hatalmas pörölykalapácsunk állandóan kéznél van, így mindig ott a lehetőség, hogy alaposan képen töröljük vele az EDF katonáit – ettől a legtöbbször a földön is maradnak. A Guerrilla egyébként hasonló fedezékrendszert használ, mint a legtöbb modern akciójáték, bár azt mindenképpen meg kell jegyeznünk, hogy a lövöldözés nem az erőssége

»Red Faction Guerrilla«

»Te és én, az udvaron, 10 perc múlva! Vagy különben a tízóraid bánja.

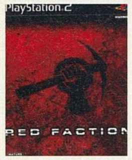
»RED FACTION-O-METER«

85% 70% 85%

A Red Faction széria nem ma kezdte a pályafutását, a Guerilla már a harmadik rész és érdekes módon a trilógia harmadik darabja már nem az FPS, hanem TPS műfajt képviseli. Most pedig lássuk, hogy miképp változott a széria minősége az évek során...

» RED FACTION (2001)

Red Faction első része mind a játékosokat, mind a kritikusokat meggyőzte, átlagosan 85%-ot kapott világszerte, hiszen ez volt az első olyan FPS, ahol a motornak köszönhetően nemcsak hogy rombolhatóvá vált a környezet, de eleve fontos játékelem volt a pályák amortizálása.



» RED FACTION 2 (2003)

A Geo-Mod még mindig tökéletesen működött a másodikrészben, de konzolport volt, gyatra grafikával, nagyon rövid játékidővel és eszméletlenül buta mesterséges intelligenciával. A srácok elpuhultak az első részt követően, de szerencsére észbe kaptak és a harmadik résszel már nem kapkodtak annyira...

» RED FACTION: GUERRILLA (2009)

Hat évvel a meglehetősen közepes második rész után megérkezett a folytatás immár TPS-nézetben, megújult játékmenettel és még profibb fizikával. Az alkotás nem tökéletes, de mindenképpen élvezetes alkotás, amit mindenképpen érdemes kipróbálni az akciórajongóknak.

a programnak. Igazából a fejlövéseken kívül nem sokat számít, hol találjuk el az ellent, és taktikailag sem annyira összetett ez a részegység, mint például a Gears of War. Igaz ugyan, hogy egy teljesen „freeform" játékkal van dolgunk, de azért egy precízebben kidolgozott akciórész nem ártott volna.

LÉPJ BE A MOZGALOMBA, ELVTÁRS!

A helyenként nehéz harcokat nagyban könnyíti, hogy ahogy javul az emberek morálja, egyre több lázadó áll be sorainkba. A lelkesedést az eredményeségünkkel tudjuk a magasba tornázni, tehát minél több EDF-épület semmisül meg, annál nagyobb számban csatlakoznak a gerillaharcosok a lázadókhoz, és az újoncok mellettünk is fognak harcolni. Ugyanez igaz a fegyverekre is: először csak pörölykalapácsot és egyszerűbb pisztolyokat, puskákat találunk, ám a cselekmény előrehaladtával egyre komolyabb és destruktívabb rakéta- és sugárvetők is a fegyvertárunkba kerülnek. Az összecsapások során fontos szerepet kapnak a különféle járművek is – látszik, hogy a Volition állt a GTA-klónnak tekinthető Saints Row sorozat mögött is. Természetesen itt nem találunk Ferrarit vagy Lamborghinit, vagy akár hétköznapi járműveket: a Guerillában a főszerepet a futurisztikus (de azért valahogy mégis stílusosan szocreál) dömperek, teherkocsik, kamionok és más építkezéshez köthető járművek kapják. Csakúgy, mint a GTA-kban, itt is bárkitől elköthetjük az általa irányított járgányt, feltéve, hogy nem száguld el mellettünk. Szerencsére a teherkocsik gyakran az út szélén ácsorognak, úgyhogy azért gyalogolni relatíve ritkán fogunk. Üröm az örömben, hogy a járművek fizikáját a Volition a Saints Row 2 megjelenése óta nem nagyon csiszolta tovább: kicsit olyan érzés az irányításuk, mintha a föld fölött lebegnének. Még szerencse, hogy ezért kárpótol a rengeteg gázolás: ha sikerül megkaparintanunk egy dömpert, akkor az EDF ránk tüzelő katonáit teljes gázzal lapíthatjuk ki. Nagyszerű élmény, hogy a kerekes járművek mellett óriási lépegetőkbe is beülhetünk, hogy azokkal osszuk a lázadó bányász igazságát.

»A harmadik rész végre olyan lett, amilyennek reméltük...«

„MINT KÖLYKÉT AZ OROSZLÁN, NEVELT A SORS, S AZ ASSZONYNAK HALLGASS, MERT A KEZEM GYORS."

Bár az alapok biztatónak tűntek, a játék története egyértelműen a leggyengébb része a műnek. Nem értem, hogy a fejlesztőcsapat miért nem próbál valamilyen profi írót találni, mert már a két Saints Row-t is olyannyira bugyuta és unalmas történet jellemezte, mintha még mindig a 2000-es évek elején járnánk. Mintha az egész csak fölösleges körítés lenne, egy séma, amiben lehet puffogtatni. Alec Masont, a főszereplőt alig-alig ismerjük meg, de talán jobb is, annyira egysíkú karakter. A többi szereplő sem sokkal jobb: a lázadók vezetői illetve társaink is mind-mind olyan figurák, akiket mintha C-kategóriás akciófilmekből rángattak volna ki. Nem nagyon derül ki az sem, hogy az EDF-nek egyáltalán mi a célja azzal, hogy a kolonizált planétát ilyen kegyetlen diktatúra alatt tartja, bár igazából van egy olyan sejtésem, hogy ennek magyarázatánál is jobban jártunk, hogy nem erőltették túlzottan a készítők. A sztori mellett

»Vérbeli sci-fi hangulatot áraszt a Red Faction. Lézerek, plazmasugarak, repkedő emberek.

a másik elég unalmas játékelem a Mars felszínének kidolgozása. Bár a Volition igyekezett némi változatosságot belevinni az elénk táruló tájba, de ha a végeredményt más hasonszőrű freeform játékkal hasonlítjuk össze, akkor azért látjuk, hogy a cég ezen munkája rettenetesen egysíkú. Rendben, érthető hogy ez a Mars, és elég furcsa lenne, hogyha mondjuk oázist, zöldellő pálmafákat, vagy dzsungeleket találnánk rajta, de azért ennél a műfajnál a változatosság nemcsak „gyönyörködtet", hanem alapkövetelmény is. Nem túlzottan összetett a bolygó „lakossága" sem: csupán egymásra nagyon hasonlító EDF katonákkal, lázadókkal és munkásokkal találkozunk. Nyilván nem lehet egy nagyváros polgáraihoz hasonlítani ezt sem, de azért nem ártott volna a játéknak valamilyen másik, teljesen semleges frakció, esetleg némi állatvilág (tudom: a Marson a valóságban olyan nincs, de hát bányászok sincsenek, szóval végül is beleférne).

„AKI JŐNI LÁT, JOBB HA FÉLRE LÉP, VOLT KI NEM TŰNT EL, S MA MÁR A CSONTJA SEM ÉP."

Az egyébként élvezetes single kampány mellett jutott idő a multiplayer részre is, amely esetünkben tényleg rendkívül szórakoztatóra sikeredett. Bár a multis pályák kisebbek, mint amelyeket más játékokban megszokhattunk, de a rengeteg felvehető fegyver és szétlőhető elem nagyszerű kihívást nyújt, és helyenként taktikai érzékünket is igencsak próbára teszi. Akár egyszerű deathmatch puffogtatásokról van szó, akár összetettebb területfoglalásról, mindegyiknél hajlamos az ember ott ragadni és hagyni a fenébe mindenféle egyéb tennivalóját, úgyhogy nagy akaraterő kell ahhoz, hogy felálljunk a játék mellől. Mindehhez hozzá kell tennem, hogy annyira nem rajongok a multiért, és az Unreal Tournament 3-ra is viszonylag hamar ráuntam, azonban a Red Faction: Guerrilla ezen a téren valóban addiktívra sikeredett. Ennek egyik titka, hogy nem pusztán a reflexeid fejlődnek a többjátékos részek során, hanem a beépített tapasztalati pontrendszernek köszönhetően karaktered is. Ahhoz mérten ugyanis, milyen a teljesítményünk a multizás közben, pontokat kapunk, amelyeket új skinekre, fegyverekre válthatunk be. A multi mellett remek móka még az osztott képernyős játékmód a Wrecking Crew is, melynél az "egyszerű, de nagyszerű" alapelvet követve nem más a feladatunk, mint hogy haverunkkal közösen szétverjük a Marson található épületeket, miközben az EDF emberei hajtóvadászatot indítanak ellenünk.

„TIZENHAT TONNÁT RAKTAM AKÁR A GÉP, S A ZORD FŐNÖK ÍGY SZÓLT: ELÉG SZÉP!"

A Red Faction: Guerrilla egyértelműen a legjobb része a sorozatnak, sőt, a nyári uborkaszezon igazi kellemes meglepetése. Nem állítom, hogy ne lett volna érdemes még egy kicsikét toldozgatni-foltozgatni, de a freeform kategóriában mindenképpen az élvezetesebb darabok közé tartozik. Ha a következő Volition játékokban némileg javítanak a járművek fizikáján, a TPS részeken és meg egy tisztességes sztoriírót is sikerül végre találni, akkor egyértelműen a „nagyok" közé kerülhetnek, de a Red Faction: Guerrilla mindenesetre már most is a cég fejlődését mutatja.«

»TIPPEK«

A JÓ „MUNKAMORÁL", CSAK AZ A FONTOS!
A Red Faction: Guerrilla egyik fontos része a „morálrendszer", amelynek segítségével újabb és újabb embereket szerezhetünk a gerillaharcosok közé. A morálon úgy tudunk javítani, ha az EDF épületeit elfoglaljuk, túszokat szabadítunk ki, illetve ha a küldetéseket végrehajtjuk. Eleinte talán még nem tartjuk fontosnak, de később egyre kardinálisabb kérdés, hogy hányan segítik harcunkat, szóval mindenképpen fejlesszük fel a morált!

A LEGFONTOSABB ÉRTÉK MAGA AZ EMBER!
Bár a lövöldözések során gyakran nem könnyű fedezéket találni, de azért próbáljuk meg minél gyorsabban felkutatni a védett helyeket, ugyanis „egészségügyi csíkunk" a Halóhoz hasonlóan itt fokozatosan visszatöltődik. Az ellenségek ugyan rendkívül agresszívak, de elég bugyuták is, úgyhogy itt dekkolva gyakran bevárhatjuk, amíg ránk rontanak, és egymás után nyírhatjuk ki őket. Érdemes a lőszerrel takarékoskodni, mert ebben a játékban nem szórják azért olyan bőséggel...

ÉGJEN A KEZED ALATT A MUNKA!
A különféle épületek lerombolásához érdemes falra tapadó bombákat használni, amelyeket távirányítással aktiválhatunk. Ügyeljünk rá, hogy taktikailag jól helyezzük el ezeket, mert nagyon sokat számít az épület gyors lerombolása szempontjából. Robbanó hordókat is alkalmazhatunk: ezek gyakran a környéken hevernek, csak az épület mellé kell hajítani, beledurrantani és máris leomlott az egyik fal.«

»Red Faction Guerrilla«

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu/1224

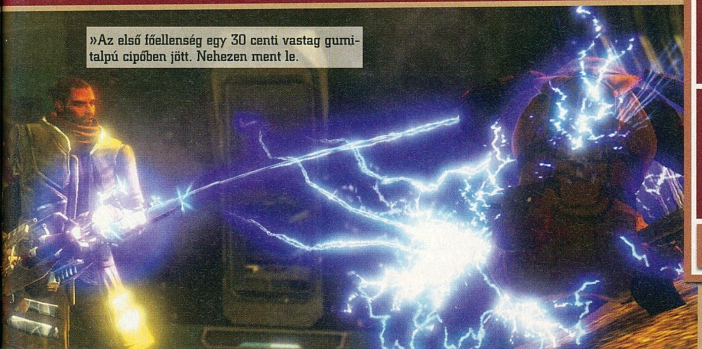
»Nemcsak nagyszerű „rombolós" motorjának köszönhetően remek a játék, de a freeform stílust is remekül kidolgozták benne. Kár, hogy apróságok azért némiképpen lerontják az élményt.

»BAD SECTOR

PRO
»Rombolás a köbön, jól kidolgozott freeform játékmenet.

KONTRA
»Kicsit gügye sztori, a Mars és lakosainak kidolgozása eléggé egysíkú.

»85%«



»Az első főellenség egy 30 centi vastag gumitalpú cipőben jött. Nehezen ment le.

Kár a benzingőzért

Óriási bejárható terület ide, posztapokaliptikus autóverseny oda, a francia Asobo Studios várva várt játékának nagyobb a (motor)füstje, mint a lángja.

írta» MO

»fejlesztő: Asobo Studios »kiadó: Codemasters »web: www.fuel-game.com
»gépigény: PD 3 GHz CPU, 1 GB RAM, GeForce 7800 / Radeon X1800, 6 GB HDD

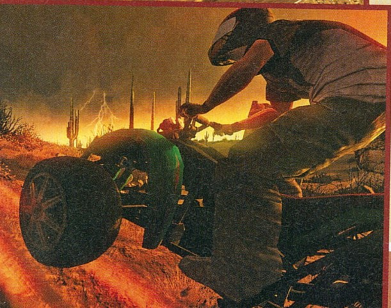
»A grafika a játék legerősebb oldala, de annak láttán se dobtuk hanyatt magunkat...

Egy ideje már mozgolódik a gamer világ autóversenyekért rajongó része, hiszen a Dirt és a Grid című nagyszerű autóversenyek felett bábáskodó Codemasters kiadó újabb nagy dobásra készülődött. A játék bemutatójának közeledtével, és persze a folyamatosan kiszivárgó újabb és újabb információcseppeknek köszönhetően mindenki egyre biztosabb lett benne, hogy a Fuel minimum az év autós játéka, ha nem az év legjobb játéka lesz. Mert hát valljuk be, egy poszt-apokaliptikus világban játszódó open world autóverseny minden eddiginél hatalmasabb bejárható területtel, rengeteg különféle járművel, változó napszakokkal és természeti csapásokkal fűszerezve kinek ne hangzott volna nagyon is bizalomgerjesztően? Na ugye. Persze a gyanú halvány árnyéka felderenghetett volna, hiszen a fejlesztő cég, a francia Asobo Studios eddig túl sok emlékezetes játékkal nem rukkolt elő, csupán sikeres mozifilmek közepes átiratára futotta tőle (pl. A Múmia, L'ecsó, WALL-E). És sajnos a bordeaux-i illetékességű cég ezúttal sem hazudtolta meg magát, mivel az ígéretes alapanyagból végül „sikerült" egy teljesen középszerű játékot összeraknia. A Fuel teljesen játszható darab a maga nemében, de bosszantó hibái és félmegoldásai miatt messze alulmúlja a felfokozott várakozásokat.

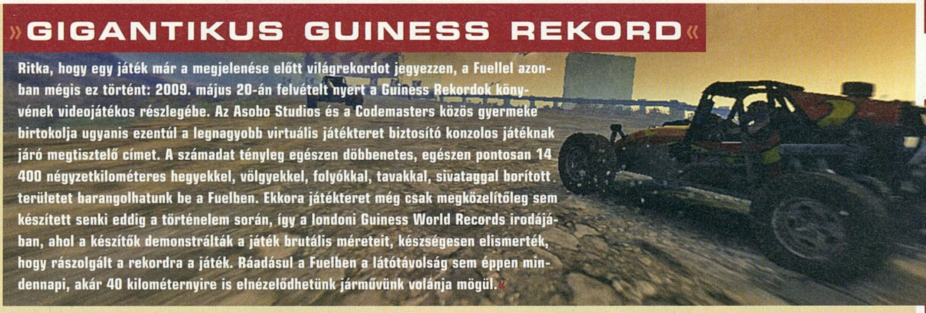
»A Fuel számokban: 14 400 négyzetkilométer bejárható terület, 100 000 kilométer autópálya, 40 kilométeres látótávolság, 70 különböző jármű, 16 online ellenfél egyszerre a pályán. «

SE ÜZEMANYAG, SE HANGULAT

A Fuel egy alternatív jelenben játszódik, mikor is a klímaváltozás következtében Észak-Amerika hatalmas autópálya-hálózata járhatatlanná vált: a pusztító viharok, az árvizek, a bozóttüzek és a hurrikánok miatt az emberek biztonságosabb helyre menekültek, és alternatív energiaforrások után kutatnak, hogy megelőzzék a globális felmelegedés további hatásait. Minket ez persze nem nagyon izgat, hiszen ezek az elhagyott, autóroncsoktól, házromoktól és égő bozótosoktól hemzsegő területek kiváló lehetőséget biztosítanak némi adrenalinnövelő autóversenyzéshez, amibe annak rendje és módja szerint be is nevezünk seregnyi őrült sofőr társaságában. A futamokon a tét nem kicsi: néhány gallon az új fizetőeszközből, az üzemanyagból, ami a pénznél és a víznél is értékesebbé vált az ökokatasztrófa következtében. A háttérsztori kellően izgalmasnak tűnik, de csak addig, amíg bele nem kezdünk



»GIGANTIKUS GUINESS REKORD«



Ritka, hogy egy játék már a megjelenése előtt világrekordot jegyezzen, a Fuellel azonban mégis ez történt: 2009. május 20-án felvételt nyert a Guiness Rekordok könyvének videojátékos részlegébe. Az Asobo Studios és a Codemasters közös gyermeke birtokolja ugyanis ezentúl a legnagyobb virtuális játékteret biztosító konzolos játéknak járó megtisztelő címet. A számadat tényleg egészen döbbenetes, egészen pontosan 14 400 négyzetkilométeres hegyekkel, völgyekkel, folyókkal, tavakkal, sivataggal borított területet barangolhatunk be a Fuelben. Ekkora játékteret még csak megközelítőleg sem készített senki eddig a történelem során, így a londoni Guiness World Records irodájában, ahol a készítők demonstrálták a játék brutális méreteit, készségesen elismerték, hogy rászolgált a rekordra a játék. Ráadásul a Fuelben a látótávolság sem éppen mindennapi, akár 40 kilométernyire is elnézelődhetünk járművünk volánja mögül.«

a játékba, hiszen gyorsan kiderül: különösebb jelentősége nincs a dolognak, csupán magyarázatként szolgál az utak minőségére és az off-road versenyzésre. Sajnos a várt poszt-apokaliptikus hangulat sem hatja át a Fuelt, még annak ellenére sem, hogy a terepen sűrűn találkozunk lángokban álló lakóépületekkel, kiégett autóroncsokkal, illetőleg a Mad Max című Mel Gibson moziban látott spéci járgányokkal és bőrszerkós, tetovált sofőrökkel. A Fuelben három játékmód közül választhatunk, ebből kettő, a karriermód és az úgynevezett Challenge szervesen összefüggnek. Előbbi során a versenyterületen található táborokban teljesíthetünk tipikus A-ból B-be zajló illetőleg időre menő körversenyeket, amik megnyerésével nyithatunk ki további pályarészeket, szerezhetünk üzemanyagot, vagy új két- és négykerekűeket. A szabadságunk még ezeken a futamokon is megvan, hiszen nem szükséges végig a kijelölt pályán haladni, kedvünkre vághatunk le kanyarokat, rövidíthetünk a fák közé berombolva, annál is inkább, mivel néha tornádók és összeomló hidak nehezítik a haladást. A változatos terepen bizony könnyű volna eltévedni, de a tájékozódást egy gombnyomásra aktiválható GPS segíti. Már ha segíti, mert például a Challenge módban a checkpoint versenyeknél össze-vissza mutatja az irányt, inkább zavaró, mint hasznos. Szerencsére a bal sarokban található térképre hagyatkozhatunk ilyenkor is. Sajnos a karriermód futamokon csakis a győzelem számít, tehát addig kell az egyes pályákon újra és újra startvonalhoz állni, amíg nem végzünk a dobogó legfelső fokán. Ez kissé idegesítővé teszi a játékmenetet, pláne úgy, hogy a három választható nehézségi fokozat nem a legjobban konfigurált: a legkönnyebb szint (amelyért kevesebb üzemanyag a jutalom) majdhogynem fél kézzel teljesíthető, a közepesen pedig már minimum három-négy nekifutást igényel egy pálya. A Challenge mód tulajdonképpen a karrier játék kiegészítő küldetéseit takarja, itt gyűjthetünk plusz benzint, hogy meg tudjuk venni mondjuk azt az autót, amivel benevezhetünk a következő futamra, és persze itt is kaphatunk plusz matricákat és egyéb cuccokat is, amiket a garázsban azután felhasználhatunk. A kihívások jóval változatosabbak, kergethetünk helikoptert, befoghatjuk és kiiktathatjuk az ellenfelet, küzdhetünk az idő ellen, vagy meghatározott checkpointokon áthaladva robothatunk be a célba. Jó ötlet, hogy a Free Ride, vagyis a teljes térkép keresztül-kasul való szabad bejárása szintén nem csupán a felfedezés örömével szolgál, hanem itt száguldozva is gyűjthetünk üzemanyagot, ami elsődleges feladat, hiszen autók, pályarészek kinyitására szolgál. Teljesíthetünk továbbá kihívásokat, gyűjthetünk a járgányunkat csinosító matricákat és a sofőrünket ékesítő ruhadarabokat egyaránt.

»Mit ér a hatalmas terület, ha halálra unod magad benne?«

„A TÁVOLSÁGOT, MINT ÜVEGGOLYÓT, MEGKAPOD…" DE MINEK?

A Fuel egyértelműen legnagyobb erőssége a minimum megalománnak titulálható világ, ahol a versenyek zajlanak, ugyanakkor egyben ez jelenti a legnagyobb gyengéjét is. A bejárható térkép ugyan változatos és szépen kidolgozott, ám túlságosan is hatalmas. A Free Ride kalandozások gyorsan megunhatók az irdatlan távolságok miatt (kinek van kedve tíz percet vezetni egy matricáért cserébe?), így gyorsan értelmét veszti a 14 000 négyzetkilométeres alapterület. Még akkor is, ha megszerezhetünk helikopter-leszállókat, így gyorsabban eljuthatunk egy adott területre, nem kell minden egyes métert levezetnünk. A küldetések kissé repetitívek, ami még nem is volna annyira nagy probléma, ha közben a vezetési élmény szórakozató lenne, de nem az. A különböző járgányok ugyan kellően változatos fizikával rendelkeznek, ám mindhiába, hiszen az irányítás során csupán a gázra van szükségünk, fékezni nemigen kell. A törésmodell gyengécske, néhány horpadást leszámítva csak sűrű füstfelhő jelzi, hogy az autónk nemsokára működésképtelenné válik. A tereptárgyak és a járművek kölcsönhatása enyhén szólva is irreális: a motorosunk mintha százas szöggel lenne rögzítve a gépre, sosem bucskázik le az ülésről, a legtöbb tereptárgyon egyszerűen átgázolhatunk, fának vagy autónak ütközve pedig simán csak visszapattanunk róla, mint a gumifalról. És ez csupán csak néhány dolog a sorban, még tucatnyi apróság rontja középszerűvé a Fuel szórakozási faktorát. Nem a méret a lényeg, hanem a játékosság – tartja a mondás, és bizony nem ártott volna, ha az Asobo-nál elgondolkodnak a pajzán népi bölcsesség valódi lényegén. Ugyanis hiába minden tekintetben tiszteletet parancsolóak a Fuel méretei, sajnos az élvezet, a valódi szórakozás bizony hiányzik belőle.«

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»50%

www.pcguru.hu/1430

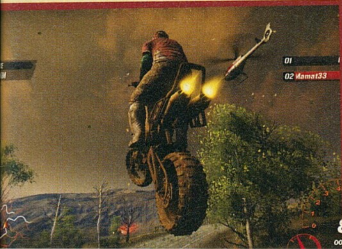
»Egy játék, ami hihetetlenül impozáns adatokkal csábítja a játékost, ám hiába ment jól a matek a fejlesztőknek, valódi játékélményt nem tudtak a programba csempészni…

»MO

PRO »Tényleg egészen elképesztő a rendelkezésünkre álló terület…

KONTRA »…csak az a baj, hogy hiába, mert bejárni unalmas és a játékmódok sem garantálnak igazi szórakozást.

»65%«



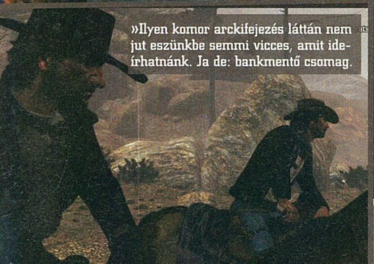
»Ha egy billentyűt találsz a homlokodon, akkor te is elaludtál a FUEL mellett.

»fejlesztő: Technland»kiadó: Ubisoft »web: www.coj-game.com
»gépigény: 2.8 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB PS 3.0 VGA, 10 GB HDD

Egy maréknyi aranyért is megérné!

Az első Call of Juarez gyermekbetegségei ellenére az egyik leghangulatosabb western volt, amellyel valaha játszottunk - a Techland gárdája pedig nem kevesebbet ígért, minthogy a folytatásban duplázza a fordulatszámot.

írta» NIGHTBAGOLY


»Ilyen komor arckifejezés láttán nem jut eszünkbe semmi vicces, amit ideírhatnánk. Ja de: bankmentő csomag.

Szomorú, de igaz: a Call of Juarez akár az év játéka is lehetett volna, de a fejlesztőbrigád számtalan hibás döntést hozott, amelyek rányomták bélyegüket a produktumra. A cég azonban nem keseredett el, inkább áttanulmányozta a különböző kritikákat, és úgy döntött, a dicsért elemeket még tovább fejleszti, a hibásakat pedig elhagyja – ez lett a Bound in Blood, aktuális cikkünk tárgya, és az esztendő jelenlegi legjobb FPS játéka.

VOLT EGYSZER A JÓ, A ROSSZ, ÉS A CSÚF

A történet az első epizód előtti időkbe repíti a játékost, ám főhőseinek egyike ismerős lehet mindenki számára. Ray, aki a pár évvel ezelőtti kalandban már igazi szentfazékként ragadott pisztolyt, hogy bibliai idézetekkel és vadállat stílusával sokak szívébe belopja magát, ezúttal még istenimádata nélkül harcol fivérével, Thomassal együtt az amerikai polgárháború poklában. A megzabolázhatatlan, veszett kutyaként is emlegetett testvérpár köp a felettesei parancsára, és olyan szituációkba is belekeveredik, amellyel alaposan próbára teszi kegyetlen és vérengző ezredese idegeit. Még javában dúlnak a harcok, amikor Ray, hogy testvérét mentse, megtagadja a visszavonulásra felszólító rendeletet, majd miután rátalál fivérére, ketten együtt elhatározzák, hogy a dezertálásért járó halálbüntetést figyelmen kívül hagyva hazavágtatnak, hogy az ellenségek által fenyegetett családtagjaikat mentsék. Későn érkeznek - bár látványos bosszút állnak az erőszaktevőkön, édesanyjukat, és házukat már képtelenek megmenteni. Fogják tehát öccsüket, és a törvény elől menekülve elhatározzák, hogy újjáépítik mindazt, amely valaha az életet jelentette számukra. Egyéniségüket azonban nem tudják levetkőzni, a nemes cél, amelyért harcolnak, lassan már csak ürüggyé válik az eszméletlen mészárlás magyarázatára. Amikor megtudják, hogy ősi kincsekre bukkanhatnak, lóra pattannak, és Mexikóba vágtatnak, ahol nemcsak a korábbi, bosszúszomjas ezredes, de számtalan, az addigi viselkedésük miatt ellenséggé vált alak is a fejükre pályázik. Ahogy az a leírásból is látszik, a Call of Juarez előzményét elmesélő Bound in Blood az igazi, kőkemény spagettiwesternek hangulatát idézi. A két főszereplő hatalmas egyéniség - akár egymagukban is képesek lennének egy játékot elvinni a

hátukon – a fel-felbukkanó mellékkarakterek sokasága pedig ha lehet, még rájuk is tesz egy lapáttal. Gyakorlatilag az összes vadnyugati klisé megtalálható a műben, egy filmnél ez zavaró lenne, ebben a videojátékban azonban sikerült egy olyan nagybetűs hangulatot megalkotni, amilyenre ez idáig nem nagyon volt példa. Túlzásnak tűnik, de nem az: a Techland gárdája megalkotta az első olyan digitális westernt, amelyet jó eséllyel még esztendők múlva is emlegetni fogunk.

Ó, AZ A GYÖNYÖRŰ VADNYUGAT

Bár a Call of Juarez első részénél sem lehetett okunk panaszra a külsőségeket illetően, a végletekig csiszolt és kipofozott Chrome Engine 4-es változata tényleg olyan látványt sajtol ki a számítógépünkből, hogy arról nehéz nem szuperlatívuszokban beszélni. A nagyszerű karaktermodellek rengeteg háromszögből épülnek fel, mozgásaik (egy-két bakit leszámítva) hihetetlenül valósághűek, és ha mindez nem volna elég, a mimikáért felelős rész olyan tökéletes, hogy utoljára ilyet talán a Half-life második részében láthattunk. A bal kezében dinamittal, jobb kezében pisztollyal a tömegbe szaladó Ray arca eltorzul a dühtől, a testvérét meggyőzni kívánó Thomas könyörgő tekintettel érvel, a minket gyűlölő ezredes pofájára pedig kiül az undor már akkor is, ha szóba kerülnek főhőseink. Ezt a tökéletességet már csak a környezettel lehetne elrontani, de jelentem, ez sem sikerült. A hihetetlenül változatos tájak olyan gyönyörűen materializálódnak monitorainkon, hogy hónapok óta először áthívtam pár barátot, mondván, fiúk, ezt látni kell. Teljesen mindegy, hogy egy ellenségek által megszállt erdőben, egy utánunk kutató rosszfiúktól hemzsegő kukoricásban vagy egy mexikói bányában vagyunk, sehol sem találunk igénytelen részletet, oda nem illő, hibás textúrát. A helyszínek ráadásul - hála a maximalista pályatervezésnek – tökéletesen átadják a kor hangulatát: a kihalt városok, a kaktuszokkal és sziklákkal tarkított síkságok olyanok, mintha a mozivászonról vagy a történelemkönyvek lapjairól léptek volna elő. A különböző VGA-izzasztó effektusokkal már számtalan fejlesztő esett túlzásokba, a Call of Juarez folytatása azonban ebben is a tökéletesség határát súrolja. A tényleg filmszerű, remek beállításokkal operáló, a program motorjával megrendezett átvezetők alatt a szoftverpiac talán legjobban alkalmazott mélységélességét tekinthetjük meg, de a robbantások, és a speciális képességek alkalmazásával egy időben felbukkanó elkenés is mintaszerűen lett felhasználva. A fizikai motor pedig még erre is rádob egy lapáttal - gyakran csak azért dobáltam dinamitot az egyes ellenfelekre, hogy megcsodálhassam, ahogy a detonáció hatására egy rakás tereptárggyal együtt a távolba repülnek. Az audio résszel lehetett volna még rontani az összképen, de ennyi igényes részlet után már biztosak lehettek benne, hogy itt sem ejtettek hibát a fejlesztők. A szinkron már az első felvonás során is szinte hibátlan volt, így most sem lehet belekötni, de az időnként Morriconét idéző dallamok és a hihetetlenül markáns, a mélynyomónkat megdolgoztató fegyverdörgések és robbanások is mesterien sikerültek. Ha szeretnék gyenge pontot keresni, azt talán a gépigényben találnám. Bár az optimalizálás terén kalapot lehet emelni a programozóbrigád előtt, hiszen nem ugrál a képfrissítési érték, de ahhoz, hogy mindent teljes részletességben élvezni tudjunk, szükséges egy DX10-es videokártya egy Vistával, vagy Windows 7-tel karöltve, és azért egy mára már a tengerentúlon középkategóriának, itthon azonban még luxusnak tekinthető többmagos processzor sem árt.

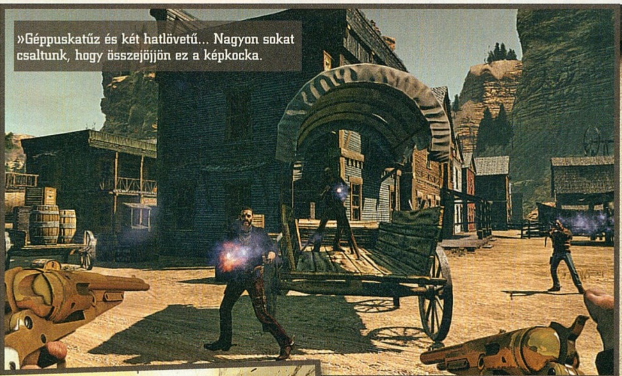
»Bekerült egy fedezékrendszer is: amint egy fal, vagy tereptárgy mellé kerülünk, máris elrejtőztünk, és az egér segítségével védelemből tüzelhetünk az ellenségre.«

A VÁLTOZATOSSÁG GYÖNYÖRKÖDTET

A legtöbb kritika azonban az elődöt nem a grafika, illetve a hangulat, hanem a teljesen átgondolatlan játékmenet miatt érte – tegyük hozzá, hogy jogosan. Nem nagyon tudok

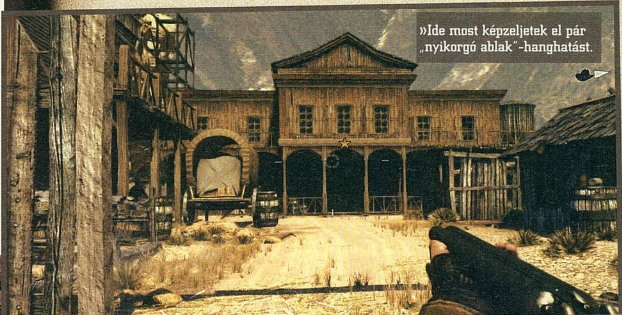
»NEM CSAK A HATLÖVETŰ SZÓL...«

Ha eddig azt hitted, hogy csak a jövőben vagy a második világháborúban játszódó játékokban lehet nagyon durva fegyvereket találni, akkor bizony tévedtél. Hiába a hatlövetű colt a legismertebb fegyver a vadnyugaton, azért már abban az időben is léteztek igazi brutális gyilkoló eszközök. Ezeket persze ki is próbálhatod a Bound in Bloodban, képeinken például ízelítőt kaphatsz az ágyúból és a gatlingból.



»Géppuskatűz és két hatlövetű... Nagyon sokat csaltunk, hogy összejöjjön ez a képkocka.

említeni embert a szerkesztőségből, aki ne szentségelt volna, amikor a vadnyugati hangulatot hirtelen taccsra vágta a kidolgozatlan, logikátlan lopakodós missziók sokasága. Bevallom, kicsit félve ültem le a folytatás elé – hogy aztán olyan kellemes csalódás érjen, amelyre még a legvadabb álmaimban sem számítottam. A program elején gyakorlatilag ízelítőt kapunk az amerikai függetlenségi háború poklából. Először a sáncok mögött kell tartanunk a ránk törő gazfickókat, majd be kell segítenünk a csapatunk hátába kerülő ellenség likvidálásába. A miniküldetések, amelyeket ekkor kapunk meg, parancsnokaink szájából hangzanak el, és gyakran előfordul, hogy egy, vagy több csapattárs szegődik mellénk. Az itt tapasztalható valódi háborús hangulat egész egyszerűen döbbenetes: ahogy az árokban törünk előre, az ellenfelek ágyúval sorozzák a környéket, rohanás közben kidőlő fák borulnak ránk, gellert kapott golyók süvítenek a környéken. Természetesen főhősünk vehemenciája rögtön az elején kidomborodik: testvérünk magára marad a csatamezőn, így ahelyett, hogy teljesítenénk a parancsot, pár bakával az oldalunkon az ellenséges vonalak mögé osonunk, ahol valósággal özönlenek a rosszfiúk. Seperc alatt bepattanunk egy gatling mögé, és amúgy jó keresztes lovagként tüzelünk ész nélkül – isten majd válogat, mi nem fogunk. Ez után egy kis kommandózás következik, a hazavezető úton ugyanis (immáron testvérünkkel az oldalunkon) hatalmas túlerővel kell szembenéznünk, sőt, egy erősítést hozó gőzhajót is el kell pusztítanunk egy ágyú segítségével. A lendület egy pillanatra sem törik meg, a változatos küzdelmek közepette előfordulhat, hogy egy lovaskocsival kell átvágtatnunk egy rakás dühös gazfickón és egy komplett városon, bankot, esetleg vonatot rabolhatunk, sőt, minden idők leghangulatosabb egy az egy elleni tűzpárbajait is megvívhatjuk. Szinte minden pálya maximálisan eltér az előzőtől, minden töltés után számíthatunk rá, hogy olyan elemekkel találkozunk, amelyekkel odáig még nem – ráadásul ez nem afféle beetetés, a kreatív ötletek, a filmeket idéző jelenetek a program végéig kitartanak, csak győzzük idegekkel.



»Ide most képzeljetek el pár „nyikorgó ablak"-hanghatást.

»TIPPEK – TRÜKKÖK«

1.) Gyakran akadhatunk olyan küldetésekbe, ahol főhőseink útjai elválnak, hogy aztán a végén találkozzanak újra. Ha ilyenkor úgy érezzük, hogy lehetetlen feladat előtt állunk, bátran töltsük vissza a mentett állásunkat, és válasszuk a testvérpár másik tagját: jó eséllyel vele már egyszerűbb dolgunk lesz.

2.) A játék pokolian nehéz, így azok, akik nem túl tapasztaltak FPS fronton, bátran fogjanak bele a legkönnyebb fokozaton, jó eséllyel még így is jó pár helyen vért fognak izzadni.

3.) A fedezékrendszer nem viccből került beépítésre a szoftverbe: ha szemtől szemben próbálunk megküzdeni a folytonos túlerővel, gyakran, és hamar elpatkolhatunk.

4.) Használjuk a tereptárgyakat: a petróleumlámpák egy lövéstől tűzbe borítják a környéket, és könnyedén megzavarják az ellenfeleket.

5.) Folyamatosan alkalmazzuk a karakterek speciális képességeit: a szoftvert úgy építették fel, hogy adott számú ellenfél legyilkolása után jelentősen nagyobb az esélyünk ha belassítjuk az időt, és nyugisan becélozzuk a még életben levőket.

6.) Ha sokadszorra sem sikerül párbajban legyűrni az ellenfelet, ügyeljünk rá, hogy tényleg mindig a képernyő közepén tartózkodjunk, és igyekezzünk azon a határon tartani a kezünket, amelynél a harang megszólalásával azonnal tüzelhetünk.

7.) Legyünk türelmesek: jó pár olyan pályarész van, ahol hiába jók a reflexeink, és hiába játszottunk több ezer órát a Counter-Strike-kal, elsőre esélyünk sincs. Ilyenkor többször is bele kell fogni a dologba, és kitanulni ki merről érkezik, illetve mi a gyenge pontja. Ne adjuk fel - a szoftvert úgy írták meg, hogy minden egyes vért izzadós küldetést egy eszméletlenül hangulatos bejátszással jutalmaz.

8.) A fizikai motor a barátunk! Ha olyan helyzetbe kerülünk, ahol védekeznünk kell egy területen, bátran torlaszoljunk el egy vagy több bejáratot, hogy az ellenség kénytelen legyen a torkolattüzünk elé besétálni.

9.) Soha, semmilyen körülmények között ne alkalmazzunk csalást: a különböző cheatek nemcsak a nehézséget, de a sikerélményt is megszüntetik. Kellő türelemmel és odafigyeléssel minden feladat megoldható, az ilyenkor jelentkező eufóriát pedig egyetlen egy örökélet-kód, vagy végtelen lőszer sem tudja pótolni!

»Call of Juarez: Bound in Blood«

»LENGYELORSZÁGBÓL SZERETETTEL«

A boroszlói székhelyű Techland a piac egyik nagy öregje: a vállalatot 1991-ben alapították, bár akkoriban még főképp terjesztőként ügyködtek. Első játékukra közel tíz esztendőt kellett várni: a Crime Cities ugyan nem rázta meg alapjaiban az ipart, arra azonban elég volt, hogy elindítsa a céget a szoftverfejlesztés rögös útján. Első világmegváltó projektjük a Chrome lett, a 2003-ban debütált játék végképp felírta a lengyeleket a kiemelt fejlesztők palettájára. A vállalat igazi mindenes, hiszen játékaikat nemcsak terjesztik hazájukban, de minden elemét – így a grafikus motort is – saját maguk készítik. Jelenleg valamivel több mint 100 főt foglalkoztatnak, és ezzel Kelet-Európa egyik legnagyobb fejlesztőinek számítanak. Arra is akad kapacitásuk, hogy egyszerre több projektet futtassanak: a Chrome folytatásán kívül ugyanis a Dead Island című nyílt világú FPS program is a boszorkánykonyhájukban fortyog.«

PÁROSAN SZÉP AZ ÉLET

Ha pedig változatosság: ismételten két főhős van, azonban kettejük küzdelmei most nem térnek el gyökeresen egymástól. Szinte minden küldetés elején eldönthetjük, hogy Ray, vagy Thomas bőrébe bújva kívánjuk teljesíteni a feladatot: míg az előző részből megismert fivér igazi vadállat, és a sunnyogás helyett a dinamitra, és a villámgyors reflexeire épít, addig az új főhős, Thomas kissé megfontoltabb, sokkal precízebb, és lasszójával olyan helyekre is eljut, amelyekre tesójának esélye sincs. Talán már egyértelmű, de a szoftverben éppen emiatt két végigjátszás minimum benne van – azt azonban garantálom, hogy a stílus rajongói ennél jóval többször belevetik majd magukat a puskaporszagú történetbe. Mind a két főhős rendelkezik egy-egy speciális képességgel, ráadásul ezek amolyan minijátékként kerültek beépítésre. A képernyő egyik sarkában láthatunk egy gyilkolásokért folyamatosan töltődő kijelzőt – ha ez maximumra kerül, azonnal aktiválhatjuk az extra képességünket és elszabadul a pokol. Ray esetében ilyenkor adott idő alatt minél több ellenségre kell rámutatnunk az egérrel, majd ha végeztünk, ő vadállat módjára egy-két másodperc alatt kilő az előzőleg megjelöltekre egy-egy tárat. Thomas egész más tészta – ő csak hat golyóval dolgozik, és bár automatikusan rácéloz a gazfickókra, a mi feladatunk az, hogy mintha csak a ravaszt ránigatnánk, minden egyes ellenségnél hátrahúzzuk az egeret. Ez azonban még mindig nem a vége: bizonyos esetekben a két rettegett fivér egyszerre harcol, ilyenkor a képernyő két alsó sarkából megindul egy-egy célkereszt, nekünk pedig az egér bal, vagy jobb gombjával akkor kell klikkelnünk, ha befogtunk valakit. Végül meg kell még említeni a párbajokat, hiszen milyen western lenne az, ahol nincs ilyen lehetőség? Ilyenkor szembetaláljuk magunkat az aktuális főellenséggel, és megszólal a sejtelmes zene. A helyzet tényleg olyan idegölő, mint a moziban: folyamatosan oldalaznunk kell, hogy a leterítendő fickó mindig a képernyő közepén legyen, ráadásul az egérrel a pisztoly közelében kell tartanunk a kezünket. Amint megszólal a harang, hirtelen megjelenik a célkereszt: ha ügyesen csináltuk, pont oda tudunk lőni, ahol a rivális van. Ha nem... nos, jöhet a visszatöltés.

»A kevés üresjárat során meglátogathatunk különböző fegyverboltokat, ahol lőszerhez és jobb pisztolyokhoz, puskákhoz juthatunk az ellenfelektől elszedett aranyainkból.«

NEVEM: VALAKI

Nagyon-nagyon nehéz fogást találni a Call of Juarez folytatásán (elődjén), és ez fantasztikusan jó érzés. Nagyon tökös, karizmatikus karakterek, tényleg remekül megírt történet, a végletekig változatos játékmenet – címszavakban így lehetne összefoglalni a dolgot. A 2006-ban megjelent elöd számtalan sebből vérzett, ezek közül azonban maximum hegeket fedezhetünk fel a Bound in Bloodban. Kötözködni persze lehetne – elvégre a többjátékos opció közel sem olyan lebilincselő, mint ahogyan arra számítani lehetett az ígéretekből, ráadásul a játékmenet miatt üvöltő kooperatív mód hiánya emberiség ellenes bűntettnek számít a szemünkben – de felesleges, mert a Techland ezt most nem érdemli meg. Nem sértődtek meg a kritikán – mint a legtöbb fejlesztő – hanem megfogadták azt, és egy, az elődjénél minden szempontból jobb és élvezetesebb játékot alkottak. Az idén megjelenő FPS programoknak igencsak fel kell kötniük a nadrágjukat, de jó pár sörben mernék fogadni, hogy ilyen karaktereket, és változatos játékmenetet nem nagyon sikerül összehozni a fennmaradó pár hónapban. Még ilyet!

»A nitroglicerin áldásos hatása többnyire a halott mozdonyvezetők számában mutatkozott meg.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1537

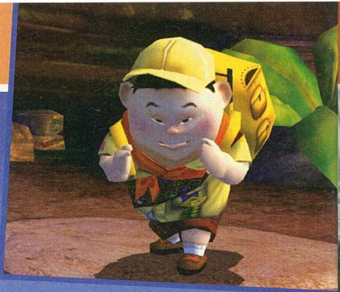
»Nagyon ritka az olyan folytatás, amely minden tekintetben felülmúlja az elődjét – a Techland alkotása azonban ilyen.

»NIGHTBAGOLY

PRO »Elképesztően szép grafika, tökéletes western hangulat, hihetetlen változatosság.

KONTRA »A látványt meg kell fizetni, a kooperatív mód hiánya, sokszor iszonytatóan nehéz.

»85%«



»fejlesztő: THQ
»kiadó: THQ
»web: www.upvideogame.com

»gépigény: P4 2 GHz CPU, 512 MB RAM, GeForce 6600, 2 GB HDD

Fel, fel, és még feljebb!

A Disney Pixar stúdió az egyik legnagyobb név az animációs filmek műfajában, és az évente érkező új – meglepő mód mindig színvonalas – mozijai mellé rendre készülnek játékadaptációk is. A Dreamworks nemrég jól csinálta a dolgokat a Monsters vs. Aliens esetében, lássuk, a THQ felveszi-e velük a versenyt?

írta» CHOCHO

Nem akartam egyből rosszmájúan kezdeni, de muszáj leszek már most leszögezni, hogy a THQ bizony nem járt sikerrel. A Fel! egy kedves, tanulságos mesének tűnik 9-től 99 éves korig, ami idehaza sajnos csak ősszel lesz látható (az államokban már május végén bemutatásra került és azóta is tarol), ám mint azt tudjuk, a filmekből készített játékok esetében az alapanyag egyáltalán nem garancia a sikerre. Jó példa erre az Up is, ami egy jópofa platformjáték szeretne lenni, de szinte semmi nincs meg benne ahhoz, hogy azzá is váljon.

MARIO ÉPP NEM ÉRT RÁ...

A játék nagy vonalakban a film történetét követi. Hőseink, a zsémbes öregúr Carl és a duci kiscserkész Russell, egy szerencsétlen véletlen folytán összezárva találják magukat az idős felfedező repülő házában. Carl megpróbálja kitenni a potyautast, ám a landolás nem sikerül túl jól, és kisvártatva a semmi közepén kötnek ki. A léggömbökkel hajtott házat elfújja a szél, a furcsa párnak pedig nem marad más választása, mint egymást segítve kikecmeregni a csávából. Nem valami nagy sztori, de egy gyerekeknek szánt ugrabugra programhoz nem is kellene több. A gond inkább a kivitelezéssel van. A fejlesztők egy elsősorban kooperatív, azaz kétszemélyes játékot készítettek, melyben a két főszereplő mindig egyszerre van a képernyőn, és ha a lurkók úgy kívánják, akár egyetlen billentyűzetről is irányíthatják őket, együtt megoldva a feladatokat. Az ötlet nem rossz, de olyan alapvető pontokon vérzik el, mint a változatosság, a pályatervezés, vagy a szórakoztatási faktor.

A MONOTONITÁS MAGASISKOLÁJA

A játékmenet nem áll másból, mint az első órában bemutatott metódusok folyamatos ismétléséből. Lesz itt vadvízi evezés, ládatologatás, küzdelem az erdő gonosz és félelmetes teremtményeivel (a denevérek messze a legirritálóbbak az összes ellenfél közül), és még pár bossharcra is futja, persze majdnem teljesen azonos megoldásokkal. Ebből következik, hogy az Up néhány óra után unalmassá válik. Ha viszont épp nem ásítozunk a monitor előtt, akkor a hajunkat tépjük, mert egyes pályák irreálisan nehezek lettek. Nem egy alkalommal volt, hogy abszolút úgy éreztem, az adott szint teljesítése tőlem függetlenül, kizárólag a szerencsémen múlt. Mivel pedig az Up a fiatalabb közönséget veszi célba, ez megbocsáthatatlan hiba. Persze mentés sincs, csak a pályák végén, ugye...

PÁROSAN SZÉP AZ ÉLET

A már említett kooperatív mód megmenthetné a dolgot, mert tény, hogy ketten játszva még talán élvezetes is lehet az Up. Egyszemélyes módban a T billentyű lenyomásával válthatunk Carl és Russell között (meg lesz itt még pár beugró szereplő is), de ilyenkor a csapnivaló mesterséges intelligencia többet árt, mint használ. Így hát jobb kettecskén, de tudni kell, hogy a kamera nem irányítható, tehát ha valamelyik játékos leragad valahol, akkor az a másiknak is erős fejgörcsöt okozhat. Ha mindezen tények még mindig nem elég elrettentőek, vegyétek hozzá a borzasztó irányítást, ami kis híján a billentyűzetem halálát okozta. Az a kenus pálya örökre belevéste magát az izületeimbe.

EL, NE FEL!

Lenne tehát itt ötlet, de az egész nem áll össze, és így az Up még a közepes szintet sem éri el. A látványvilág olyan, mintha időutazást tettünk volna a '90-es évekbe, a zene pedig jó... lenne, ha nem ugyanaz a két-három ritmus váltakozna az egész játék alatt. Van persze sok gyűjthető extra és feloldható minijáték is, de kizártnak tartom, hogy lesz ember, aki csak ezek megszerzéséért újrajátszaná az Upot. Sebaj, a moziban biztos jól szórakozunk majd.«

GRAFIKA»	»30%
HANG ÉS ZENE»	»40%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»50%

www.pcguru.hu

»Ismét egy játék amely beváltotta az előzetes prekoncepciónkat, egy filmadaptáció, ami meglehetősen siralmasra sikeredett.

»CHOCHO

PRO
»A kooperatív játék jó ötlet, és az öreg Carl cinizmusán is mosolyoghatunk néha.

KONTRA
»Szörnyen unalmas és idegesítő, a tálalás pedig a PSX-korszakot idézi.

»49%«

Restaurant Empire II

»fejlesztő: Paradox Interactive
»kiadó: Iceberg Interactive
»web: http://www.enlight.com/re2/

»gépigény: 1 GHz CPU, 512 mB RAM, 128 MB VGA, 2 GB HDD

Újramelegített ebéd az étteremben?

Úgy tűnik, a Paradox fejlesztőinél nem olyan ütemben telik az idő, mint a világ többi részén. Amikor elhatározták, hogy elkészítik étterem-szimulációjuk következő részét, talán valamiféle időhurokba keveredtek, s az elmúlt hat évet, amit fejlesztéssel töltöttek, csak egynek érzékeltek. Mindenesetre a Restaurant Empire 2 esetében nem értjük, hogy mi tartott ennyi ideig.

írta» CHRIS

Köztudott tény, hogy az újonnan nyitott éttermek nagy része az első év után bezár, ami vagy a rosszul megválasztott helyszínnek, az ételek minőségének, vagy a kiszolgálásnak lehet az oka. Nagyjából így van ezzel az egyszerű Restaurant Empire 2 játékos is, aki vagy az első óra után menekül a program elől, vagy képes lesz kitartani Trevor Chan szimulációja mellett, ami a lehető legaprólékosabb formában hozza elénk egy étterem irányításának küzdelmes mindennapjait. Az első rész történetének középpontjában Armand LeBoeuf állt, egy fiatal francia séf, aki nagybátyja segítségével és kemény munkával legyőzte az Omnifood étteremláncot. A második rész röviddel az első után veszi kezdetét, amikor is Armand feleségével visszatér Párizsba. Hősünk tüstént új éttermet nyit, miközben felesége egy kávézóba fekteti minden energiáját. A tizenhat kampányküldetés alatt hamar elkezdődnek a bonyodalmak, s fejest ugorhatunk korunk egyik legösszetettebb szimulációjába.

TÚLSÓZVA

Hasonlóképp az első részhez, a dolgunk ezúttal is az étterem mindenre kiterjedő menedzselgetése lesz. Nekünk kell kialakítani az asztalok elrendezését, a világítás kiépítését, a festmények helyét a falon, valamint ránk hárul a személyzet teljes szintű pátyolgatása is. Emellett lehetőségünk van az étlap kialakítására, ahol még a betűtípus és a borító külalakjába is beleszólhatunk. Talán a játék mélységére a legjellemzőbb az étlapon szereplő ételek aprólékos kezelése, ahol is nem csak azt állíthatjuk be, hogy mi szerepeljen rajta, hanem hogy milyen minőségű alapanyagokból, milyen extra hozzávalókkal állítsák elő azokat, hogy így megfelelő egyensúlyt hozzunk létre az étterem besorolása és a felszolgált ételek minősége közt. A második rész talán legnagyobb újdonsága az, hogy ezúttal pofás kávézókat, cukrászdákat is nyithatunk, de sajnálatos módon ezek kiépítése is a hagyományos módon zajlik.

TÚLFŐZVE

Megmaradtak viszont a játék hibái, annak ellenére, hogy az elmúlt hat évben bőven lett volna idő kiküszöbölni azokat. A mesterséges intelligencia ezúttal is előszeretettel akasztja össze felszolgáló személyzetünket, a dekorációk száma nagyjából ugyanannyi (azaz roppant kevés), főképp, ha nem francia éttermet szeretnénk nyitni. A leglátványosabban viszont semmi nem jellemzi úgy a játékot, mint a 2003-as grafikus motor, ami már-már a nevetséges szintet éri el. A karaktermodellek érdekes megvalósítása (érdemes megvizsgálni a főszereplő 6 poligonból felépülő frizuráját), a mosolyra fakasztó szájszinkront (még akkor is mozog a szájuk, ha már nem hallunk szöveget), valamint a karakterek mozgását, amire a karót nyelt kifejezés tökéletesen illik. Szerencsére az étterem beltéri kialakítása, a bútorok és egyéb díszítőelemek megmaradtak az elmegy szinten, de javasoljuk, hogy egy Sims 3 után ne kezdjetek bele a játékba.«

GRAFIKA»	»50%
HANG ÉS ZENE»	»30%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1605

»A Restaurant Empire 2 a tycoon játékok közül kiemelkedő darabnak számít, de úgy tűnik, hogy a hosszú fejlesztési idő ellenére sem sikerült kiköszörülni az első rész hibáit és hiányosságait.

»CHRIS

PRO
»Rengeteg részletre kiterjedő szimuláció.

KONTRA
»Maradi grafika, ismétlődő hibák és hiányosságok, amiket nem sikerült 6 év alatt kiküszöbölni.

»65%«

»fejlesztő: Triumph Studios
»kiadó: Codemasters »web: www.overlordgame.com/
»gépigény: 3.4 GHz CPU, 1 GB RAM; 256 MB PS 3.0 VGA, 1.5 GB HDD

A kis genyák visszatérnek!

Rossznak lenni jó, gonosznak lenni még jobb - ez lett a jelmondata a 2007-ben debütált Overlordnak, aminek most itt a folytatása, amely pont olyan hangulatos, mint az elődje volt, csak sokkal izgalmasabb!

irta» NIGHTBAGOLY

Kevés olyan Codemasters által kiadott játék van, amelyre pár hónappal a megjelenés után még kristálytisztán emlékszünk – a szűk két esztendeje megjelent Overlord azonban ilyen. A nagyszerűen kitalált, abszurd fantasyvilágban játszódó akció-RPG meseszerű hangulatával, pofás grafikájával, és eszményi humorával sokunk szívébe lopta be magát, és a legtöbben hajlandóak voltunk szemet hunyni azon tény felett is, hogy a kreativitás zöme az imént felsorolt elemekre ment el, és nem magára a játékmenetre. Bár két év igazán kevés idő – pláne az új generációs konzolok, és a milliónyi poligonok korában –, de a fejlesztőstúdió úgy gondolta, számukra ez bőven elég lesz a folytatás megalkotására.

EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT...

...volt egyszer egy birodalom, ahol a gonoszt hatalmas küzdelmek árán kiűzték a világból, s a jók uralkodtak benne. Azonban ahogy telt-múlt az idő, a hősök figyelme lankadni kezdett - egyre kevésbé tartották fontosnak, hogy a gonosz úr szolgáit (a kis genyákat) szemmel tartsák. A rosszcsontok, látván, hogy végre alkalmuk van az akcióra, úgy döntöttek, kiépítenek egy föld alatti mozgalmat, amelynek célja: megtalálni az igazi Overlordot, aki sereget verbuvál belőlük, és újra igába hajtja az emberek, törpék, és tündék világát. Küldetésük hosszú-hosszú évekig tartott - ám végül sikerrel járt. Mesterük zászlaja alá gyűlve a kis genyák keresztül-kasul feldúlták az ellenség földjét, majd nem sokkal később, az alvilágba is alászálltak vele. Mondhatnánk, hogy ez az igazi boldog befejezés, de természetesen semmi sem olyan egyszerű, mint amilyennek látszik. Az Overlord tehát sok-sok küzdelem árán elfoglalta az őt megillető helyet, a világ pedig egy afféle békés elnyomásban leledzett - ideális hely volt a sötétség gyermekének felnevelésére. A kis ivadék igen hamar apja nyomdokaiba lépett, amikor megjelent a Fényes birodalom, hogy összegyűjtse a vidék varázstudóit, s leigázza a maradékot. A falu lakói hősiesen cselekedtek: az első fenyegetés hatására a csemetét a sereg elé vetették, aki egy jeti, meg pár genya segítségével majdnem kereket oldott. Heroikus menekülésének a befagyott tó jéghideg vize vetett véget – ám nem úgy a történetnek! A kis kegyencek kiemelték az Overlord gyermekét, felolvasztották, majd elkezdték felnevelni. Feladata nem lesz egyszerű: amint férfivá érik, vissza kell vennie a birodalmat, le kell rendeznie az állat és mágiavédő Menedéket és természetesen le kell igáznia az

»A bébifókákra előszeretettel vadásznak csatlósaink.

Mindig alaposan nézz szét, miután kis genyáid feldúlták a környéket, bár a legtöbb felszedhető cuccot a lábaid elé viszik, bizony gyakran előfordul, hogy pár apróság elkerüli a figyelmüket, ezek azonban a játék vége felé a vért izzasztó nehézségre való tekintettel akár életet is menthetnek!

»A Gyűrűk Ura óta vártunk egy tünde-gyilkolós játékra. Nem értjük, miért.

egész világot! Íme hát dióhéjban az Overlord folytatásának története – ez azonban csak a kezdet. Menet közben találkozhatunk dagadt tündérkékkel, imádni való fókabébikkel, jóságos császárokkal és más, elborult kreatúrákkal – a sztorit Rhianna Pratchett vetette papírra, a hölgy pedig örökölte apja tehetségét, úgyhogy aggodalomra semmi ok. Kifacsart helyzetek, hihetetlenül abszurd szereplők, és elképesztő poénok tömkelege vár a játékosokra.

DÉJÁ VUDU

Csapjunk is a lecsóba, elvégre egy egész birodalom vár arra, hogy megbuktassuk – bár ez az uradalom sajnos sok tekintetben ismerős lehet. Technikailag az Overlord folytatása kísértetiesen emlékeztet az elődjére. Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy egy-egy futó pillantás után nehezen tudjuk eldönteni, melyik felvonást is látjuk. Változtatások természetesen a külsőségekben is történtek – a fő karakter sokkal kidolgozottabb, a minket követő kis genyák is több poligonból állnak –, de a helyzet az, hogy mindezek maximum ráncfelvarrásnak mennek el, folytatásnak semmiképpen sem. Az elődben lévő mesteri mozgások megmaradtak, sőt, követőink jó pár új mozdulatra is szert tettek, ez azonban még édeskevés az üdvösséghez. A hasonlóságok a bebarangolható terepeken a legszembeötlőbbek – a textúrák, objektumok, sőt, némi ruhacserét követően a modellek zöme egy az egyben az Overlord 1-ből érkezett. Ha akad valami, amelyen a külsőségek terén sikerült túlmutatni az elődön, az egyértelműen a fizika, genyáink egy vadonatúj ütközésmodellt kaptak (amelynek segítségével már nem lógnak bele olyan sűrűn a tereptárgyakba, valamint egymásba), képesek teljes épületeket lebontani (ahogy a házak elemeikre bomlanak, az valami észveszejtő látvány), nem mellesleg pedig az egész terepen megsokszorozódott a manipulálható objektumok száma. Bár ezek az apróságok szinte semenynyiben nem befolyásolják a játékmenetet, mégis az újdonság erejével hatnak. A grafikusok ezúttal is főképp a designban jeleskednek, a még mindig Tim Burton-filmekre emlékeztető görbe vonalakból, és irreális, már-már groteszk mesekönyvszerű képekből álló táj, a rajta mozgó karikatúraszerű karakterek mind-mind elvarázsolják a játékost, és pár perc után már az embernek eszébe sem jut hibákat keresni. Genyáink szövegei is visszaköszönnek az elődből – de a már hallott benyögések mellé több tucatnyi új egysoros is társult. Követőink

még mindig hatalmas kurjantásokkal vetik bele magukat a csatába, hangosan kommentálják, ha találnak valamit, sőt, ha túl sokáig céltalanul kóborlunk velük, a hódolatuk mellé néhány csípős megjegyzés is társul. A szinkron tehát csillagos ötös - és nem csak a minket kísérő rémek szövege díjnyertes. A kifacsart világban tébláboló elvetemült karakterek olyannyira jól adják elő a szövegeiket, hogy gyakran az ember a széke karfáját csapkodja a nevetéstől. A túlzott arcmimika és a remekül alkalmazott testbeszéd együtt valódi és vérbeli paródiává varázsolja a szoftver minden grafikus motorral elkészített videobejátszását. Ha pedig maximalista lévén ennyi sem elég, akkor ott van még a fantasztikus zene, amely markáns fúvósaival, régi hangszereivel, és jól alkalmazott ütemváltásaival tökéletesen megkoronázza a program hangulatát, az alaptémát például biztos, hogy még napokkal a nyüstölés után is dudorászni fogjuk.

NEM MINDEN OLYAN, MINT RÉGEN

Szóval a külsőségekkel most sincs gond, no de mi a helyzet a lélekkel, amely az első részben

»RHIANNA PRATCHETT«

A PC-s játékipar számtalan sztárt kitermelt már magának - ezek legtöbbje azonban általában programozó, producer, vagy éppenséggel játékos. Akárcsak a filmeknél, a szoftvereknél is háttérbe szorul az író neve, pedig az ő szerepe pontosan ugyanolyan fontos, mint a stáb technikai tagjaié. Rhianna Pratchett egyike azoknak a történetkiötlőknek, akikre szépen-lassan felfigyel a szaksajtó. Az 1976-ban született gyönyörű hölgy ugyanis nemcsak hogy a több tucat díjjal kitüntetett, és pár hónapja lovaggá ütött Terry Pratchett leánya – tudjátok, ennek az úriembernek köszönhetjük azt a számtalan Discworld-regényt, amelyekből két legendás videojáték is készült – de emellett olyan programok történetét vetette már papírra, mint a Mirror's Edge, a Prince of Persia, vagy a Beyond Divinity. Rhianna egy interjúban elmondta: amíg más lányok Barbie babáztak, ő édesapja számítógépét nyüstölte, így nem csoda, hogy amint felfedezte saját tehetségét, egyből megpróbált utat találni magának a szoftverfejlesztés irányába. A már elkészült művek mellett a jövőben sem kell attól tartanunk, hogy ne hallanánk felőle: ő írja a Stronghold készítőinek új játékát, a Dungeon Herot, a Gothicos brigád RPG-jét, a Risent, sőt, meg nem erősített hírek szerint a Prince of Persia eddig még be nem jelentett folytatásának szkriptjéért is ő felel majd.

»Hiába a hatalmas páncélzat, a túlerő akkor is győzedelmeskedni fog. Legfeljebb besegítünk egy tűzlabdával.

kissé hibádzott? A kérdés jogos, és azok az olvasóink, akik idáig lélegzet-visszafojtva várták a játékmenetet érintő részeket, most fellélegezhetnek. Az Overlord folytatása ugyanis jelentősen tartalmasabb, ötletesebb, és főképp szórakoztatóbb lett, mint elődje – a fejlesztő Triumph tehát a meglehetősen szűkös időt főképp arra használta ki, hogy azokat a részeket csiszolja, amelyeket a legtöbb panasz ért. Az Overlord 2 alapjaiban véve még mindig egy TPS játék, amelyben különböző küldetéseket kell végrehajtanunk – ezen missziók megoldásával pedig borsot törünk a két ellenséges erő, a Fényes Birodalom (őket gyakorlatilag a rómaiakról mintázták) és a Menedék (ők leginkább a Greenpeace, és a PETA keverékének tűnnek) orra alá. Akárcsak az elődben, ismételten lesz egy otthonunk, ahová hazatérhetünk, ez a hely azonban jelentősen nagyobb, és stílusosabb, mint két esztendeje volt. Uradalmunk immáron egy hatalmas, nem e világi hely, ahol ráadásul a küldetések között nemcsak hogy megpihenhetünk, de az összecsapások során begyűjtött javainkat elherdálva tuningolhatjuk is karakterünket, illetve annak seregét. Új fegyvert, páncélt alkothatunk, erősíthetjük genyatermelőink hatékonyságát, vagy csak feldobhatjuk különböző látványos elemekkel a pecót. Apró RPG elemként továbbra is összeszedhetünk különböző ősi építményeket - ezek egyrészt megjelennek otthon, másrészt növelik maximális élet és varázserőnket. Ráadásul némi, a stílushoz tökéletesen illő álmoralizálás is beültetésre került a szoftverbe: eldönthetjük, hogy a fegyvertelen civileket kivégezzük-e, vagy átállítjuk a saját oldalunkra. Hogy az általunk irányított antihős ne csak díszként aggasson magára felszerelést, jelentősen hangsúlyosabb szerepet kapott a csatában. Érdemes folyamatosan a küzdelem sűrűjébe rohanni vele, arról már nem is beszélve, hogy hatékony varázslataival, illetve követőihez képest elképesztően magas életerejével halálos fegyverré vált, ellentétben az első résszel. Persze nem ő az, akire a leginkább kíváncsiak vagytok, tudjuk mi ezt nagyon jól. Bizony, a kis genyák ismételten visszatértek, hogy komplett hadseregként asszisztáljanak uruknak - ennek pedig még akkor is örülünk, ha fajtáik száma sajnos nem szaporodott az elmúlt részhez képest. Ismételten barnákkal (igazi vérengző közelharcosok), vörösökkel (tűzlabdákat hajigáló távharcosok), zöldekkel (mesteri orgyilkosok), és kékekkel (gyógyítók) tömhetjük meg válogatott seregünket, ezek megidézéséhez pedig még mindig életerőre lesz szükség. Hogy ne érhesse szó a készítőket az újdonságok hiánya miatt, genyáink

»Ennek a partinak is lőttek, de a tojáslikőr legalább jó volt.

»TIPPHALMAZ«

1.) Akárcsak az első részben, itt is lehetőségünk lesz már leigázott területekre visszatérni – és javasoljuk, hogy ezt tegyétek is meg. Nem csak életerővel, de arannyal is gyarapodhattok ilyenkor, amely igencsak szükséges lesz a végigjátszás során!

2.) Ha egy-egy területen csak kínkeservesen tudsz átvergődni, változtasd meg a csapatod összeállítását: gyakran előfordul, hogy néha a vörösökkel nem tudsz mit kezdeni – mert folyamatosan lerohanják őket – de az is, hogy a közelharcos barnák használhatatlanok.

3.) Minden területet járj be alaposan – előfordulhat, hogy nem veszel észre egy leágazást, amely kincseket, és gyarló életek tucatjait rejti.

4.) Avatkozz be a harcokba! Kis genyáid még hatalmas tömegben is csak félkarú rablók nélküled – ha fegyvereddel besegítesz nekik a komolyabb küzdelmekben, veszteségek nélkül is eredményeket érhetsz el.

5.) Ha egy kicsit is beszélsz angolul, soha ne lépd át az átvezető animációkat! A program végig fergeteges humorral operál, amely gegek zöme főképp ilyenkor érhető tetten – egy rossz ütemben nyomott klikkelés után lehet, hogy a legjobb momentumoktól esel el.

6.) Ha elakadnál, nézz körül alaposan: a megoldás általában kézenfekvő, csak jól el van rejtve.

7.) Az új genya-tutujgató rendszer nem véletlenül került be: használd ki, hogy válogatott módon adhatsz parancsokat, hiszen így jelentősen jobban manipulálhatod a harcokat!

8.) Amint lehet, mindig vigyél magaddal jópár darab kék genyát. Ők bármilyen helyzetben jól jöhetnek, hiszen képesek gyógyítani a lényeidet – ezzel pedig megsokszorozhatják a hatékonyságukat!

9.) A programból már jelent meg demonstráció – letölthető többek között a PGO-ról is – így ha kételkedsz benne, hogy számítógéped sebessége, vagy az újítások mennyisége elegendő számodra egy vásárláshoz, könnyedén kipróbálhatod.

10.) A megújult kamerakezelésnek köszönhetően szabadon eltávolodhatsz a főhősödtől, és körbe is járathatod tekinteted a környezeten, így gyakran észrevehetsz olyan dolgokat, amelyek amúgy elkerülnék a figyelmedet. Használd sokszor!

11.) Számtalan olyan feladatra bukkanhatsz, amelyben a főhős használhatatlan - ilyenkor bátran vedd át az irányítást a kis genyák felett, és végeztesd el velük a piszkos munkát!

12.) Néhány pályán képes lehetsz megszállni egy-egy követődet, hogy az ő testébe bújva vezethesd seregedet. Ilyenkor különösen figyelj arra, hogy genyaként közel sem vagy mindenható, és igen hamar eltehetnek láb alól.

»Újdonságként bemutatkozik az egyszemű troll, aki mindig kész egy kis rendrakásra.

ezúttal már hátasra is pattanhatnak, hogy aztán farkasokkal rontsanak az ellenségnek, pókok hátán másszanak meg leküzdhetetlennek tűnő magaslatokat, vagy éppenséggel szalamandrákon szlalomozva haladjanak előre.

EGYEZZÜNK KI DÖNTETLENBEN!

A küldetések szinte mindegyike jelentősen kreatívabb lett, minden lényünk képességére szükségünk lesz ahhoz, hogy előrébb jussunk a feladatok megoldásában. A szörnyetegek tutujgatása az előző felvonásban kissé nehézkes volt, most azonban hála a vadonatúj rendszernek, sokkalta több taktikázásra ad lehetőséget. Az első és a legfontosabb változás a kontrollban az, hogy mostantól minden genyatípusnak külön külön is adhatunk feladatot: megtehetjük, hogy a távharcosainkat sorba állítjuk, a barnákat egy őrzászló segítségével melléjük tereljük (ilyenkor akár magára is hagyhatjuk a csordát – ők megtámadnak mindenkit, aki a közelükbe ér), míg a zöldeket és a kékeket magunkkal visszük az összecsapások helyszínére. Nemcsak a pályák megoldásához lesz szükség azonban észre, a hatalmas túlerő, a rengeteg egyedi harci taktikával rendelkező ellenség még a legkönnyebb fokozaton is folyamatos taktikázásra kényszeríti a játékost, így szüntetve meg szinte teljesen az előd legendás monotonitását. A helyszínek terén sem lehet okunk panaszra: karácsonyi képeslapba illő hólepte falvakon, elképesztő élővilággal rendelkező (már-már WOW-paródiának beillő) erdőségeken és trópusinak tetsző területeken vághatunk keresztül, miközben felvesszük a harcot nemcsak egy-egy csoporttal, de néha konkrét seregekkel is. Réméink segedelmével immáron katapulttal sózhatunk oda a felénk menetelőknek, és a hatalmas síkságokon őrjöngve ronthatunk neki az ellenünk kivonuló népeknek. Természetesen még mindig akadnak hibák, amelyek felett nem hunyhatunk szemet. A feltuningolt fizika kőkeményen megdobta a szoftver gépigényét – arról már nem is beszélve, hogy az elődděl ellentétben ezt elsősorban konzolokra írták, és csak másodsorban PC-re, így az optimalizáció sem az igazi. Mese nincs, kétmagos processzorra, milliónyi RAM-ra és egy jól szituált gamepadre most is szükség lesz a tökéletes élvezethez. Bár a genyáink manipulálására már annyi a lehetőség, hogy lassan RTS-nek is kikiálthatjuk a programot, érződik, hogy az egész játékot két analógkaros kontrollerre fejlesztették ki. A számítógépes irányítás kissé suta, de azért valamivel jobb, mint régen volt. Újdonságokból jó párat sikerült a termékbe pakolni - ennek ellenére valahogy kevésnek, elsietettnek tűnik. Az tény, hogy a legnagyobb negatívum, a monoton játékmenet szinte teljesen kiveszett, de emellett nem mondhatnánk, hogy túlságosan el vagyunk halmozva extrákkal. A genyák által meglovagolható állatok jópofák, az Overlord felerősítése szinte ordított magáért, de ezektől függetlenül ez a folytatás, ahogyan azt az elmúlt pár esztendőben a második, harmadik részektől sajnos már megszoktuk, inkább csak küldetéslemez, teljes áron árulva. Mindezek azonban cseppet sem változtatnak a tényen, hogy az Overlord folytatása egy végtelenül jó koncepcióval rendelkező, alaposan átgondolt, szórakoztató produktum, amely az elődjének szinte összes hibáját kijavította, és egy koca játékos számára akár 20-25 órára is elegendő szórakozást nyújthat. A stúdió producere egy interjúban elmondta: egy, az elődhöz hasonló DLC megmunkálása után egy ideig szeretnék pihentetni a franchise-t, mi ezt az elhatározást pedig csak támogatni tudjuk. A fiúkban van annyi kreativitás, hogy újat is alkossanak - amikor pedig majd pár esztendő, és ki tudja hány videokártya, illetve konzolgeneráció múlva visszatérnek, azt szeretnénk, ha az Overlord 3 előtt ülve ugyanaz a frissesség, ugyanaz a bizsergés fogjon el minket mint 2007-ben, mert ha valami, hát ez idén már nagyon hiányzott a végeredményből.«

APRÓ RÉSZLETEK

HUMOROS PILLANATOK A HARC HEVÉBEN

Bár a folyamatos küzdelem során ez nehéz lehet, de próbálj meg figyelni kis genyáid szövegeire! Gyakran tippekkel és trükkökkel láthatnak el a feladat megoldására, de az is megtörténhet, hogy pár hasfalszaggató poént nyögnek be – ezekről pedig vétek lemaradni!

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1424

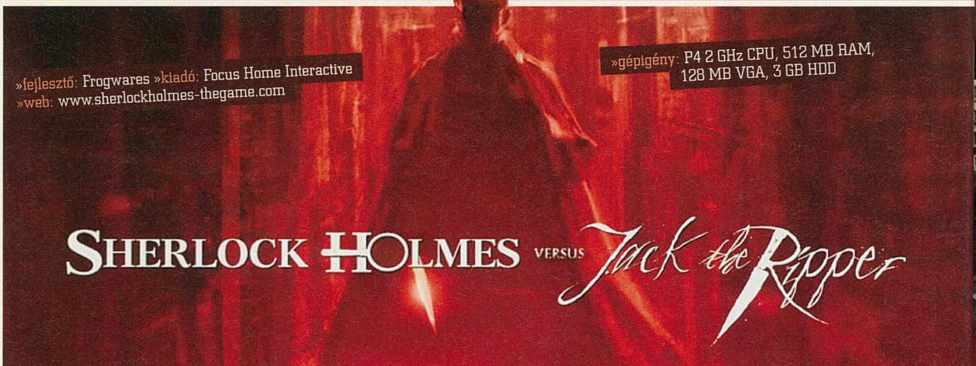
»Egy kicsit olyan, mintha küldetéslemezt kapnánk vérbeli folytatás helyett - azonban miután az első rész is fantasztikus, ez nem túl nagy érvágás.

»NIGHTBAGOLY

PRO »Mesteri zene, elképesztő humor és természetesen a kis genyák!

KONTRA »Kevés az újdonság és elkél egy kontroller a tökéletes irányításhoz.

»85%«



»fejlesztő: Frogwares »kiadó: Focus Home Interactive
»web: www.sherlockholmes-thegame.com

»gépigény: P4 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB VGA, 3 GB HDD

Sherlock Holmes újraírja a történelmet!

Az Ukrajnában, Franciaországban és Írországban is egyaránt működő Frogwares stúdió egyike azon kevés független játékfejlesztő cégeknek, amelyek a kalandjátékok műfajából keresik meg a mindennapi betevőt. A csapat a híres detektív, Sherlock Holmes figurája köré épített játékaival vívta ki a publikum figyelmét, teljesen megérdemelten.

írta» CHOCHO

A korábbi Sherlock Holmes-kalandok az egész remektől (The Awakened) a közepesen gyengéig (Arsène Lupin) terjedtek, ám a játékok a hullámzó minőség ellenére is fenntartották a kalandorok érdeklődését. A point 'n' click kalandjátékok kora újra felvirradt, és ki más passzolhatna jobban ezen műfajhoz, mint a detektívek királya, Sir Arthur Conan Doyle legendás figurája, a briliáns Sherlock Holmes? A tavaly ilyenkor megjelent első "versus" alcímű rész után (Sherlock Holmes abban a francia mestertolvajjal, Arsène Lupinnel nézett farkasszemet) már meg is érkezett az újabb epizód, ám ezúttal nem egy fiktív szereplő, hanem London történelmének talán legkegyetlenebb gyilkosa, Hasfelmetsző Jack adja fel a leckét. Kissé talán merész ötlet a Conan Doyle-karakterek valós eseményekkel történő összemosása, de meglepő módon épp ez az, ami miatt különösen nagy piros pont jár a Frogwares srácainak. A hamisítatlan Holmes-hangulat és a gyilkosságsorozat valódi dokumentumainak (újságcikkek, jelentések, fontos személyek) találkozása láthatatlan határon történik, lehetővé téve ezzel a teljes beleélést anélkül, hogy a sztori hiteltelenné válna. Szép munka.

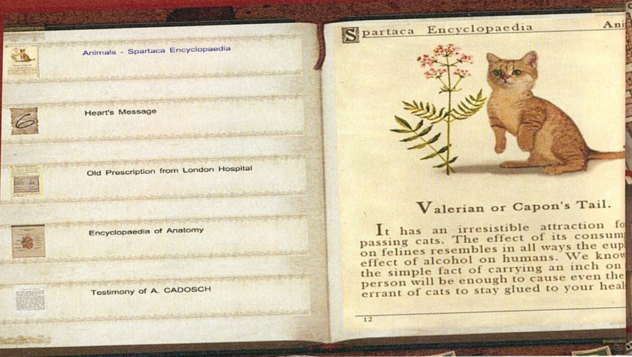
„UGYAN MÁR WATSON, NE LEGYEN OLYAN ÉRTETLEN!"

Mivel a játék a klasszikus kalandjátékok műfaját gazdagítja, az FPS-ekből ismert első személyű nézet kissé furcsa választásnak tűnhet.

> »A Sherlock Holmes-széria ismét magára talált, élvezet a játék«

A teljesen 3D-s pályán lehetőségünk van a fix kamerabeállítások használatára is, de ilyenkor sajnos sok helyre nem látunk be, így én mindenképp az elsőre idegen first person nézetet javaslom. Maga a játékmenet főleg beszélgetésekre és puzzle-feladványokra épül, a tárgyhasználat pedig bár jelen van, közel sem olyan jelentős, mint a legtöbb kalandjáték esetén. A helyszínek között egy London-térkép segítségével navigálhatunk majd, s azon belül különösen fontos szerepet tölt be a város Whitechapel nevű szegénynegyede. Történetünk 80%-a itt játszódik, és annak érdekében, hogy ez ne legyen unalmas, a fejlesztők az egész városrészt lemodellezték. Szabadon járhatunk-kelhetünk a koszos, századvégi utcákon, felkutatva a fontosabb helyszíneket, de ha nincs kedvünk a sok hajléktalan és bűnöző nézegetéséhez, egy kisebb Whitechapel-térképen bármikor az adott helyszínre teleportálhatunk. Szó mi szó, a készítők remekül megragadták a régi London hangulatát, és ezért nem egyszer választottam a gyors kattintás helyett a lassú esti sétát. Frissítő újdonság ez a point 'n' click műfajban, s bár korábban is láttunk már hasonlót a Holmes-játékokban, itt végre tényleg úgy érezzük, hogy megérte a tervezőknek befektetni az ötletbe.

»200,000 forint csak most, csak tőlünk 29.99% THM-mel. Kell vagy nem kell?!



»Akkor most hogy legyen, Holmes? Előbb a borbélyhoz megyünk, aztán a bordélyba?

„TÜRELEM WATSON, TÜRELEM!"

Sherlock Holmesot és segédjét, Dr. Watsont felváltva irányíthatjuk majd, napról napra levezetve a valódi eseményeket. Utunk az első utcalány halálától indul és millió kisebb kitérővel vezet bennünket a végkifejletig. Mivel a Hasfelmetsző által elkövetett gyilkosságokra való kizárólagos összpontosítás a játékidő drasztikus rövidségével fenyegethetett, nagyon sok kisebb ügyet passzíroztak a sztoriba, melyeket annak előrehaladtához kötelező lesz megoldanunk. Ezek ugyan nem lógnak ki az amúgy is művi pontossággal megkoreografált forgatókönyvből, de néha sajnos rendesen elvonják a figyelmünket. Nem egyszer vettem észre magamon, hogy abszolút elfeledkeztem róla, hogy éppen egy sorozatgyilkost üldözök. A beszélgetésekből adódó feladatok rémesen egyszerűek lettek, általában jól a szánkba rágják, hogy hová is kell mennünk, vagy kit kell megkeresnünk. Mivel a tárgyhasználat ki lett herélve, az egyedüli komolyabb nehézséget a logikai feladványok jelentik. Némelyik könnyű, egyik-másik fárasztó, de frusztrálóan nehéz vagy hajtépően idegesítő nemigen akad közöttük. Épp ezért kijelenthető, hogy a Sherlock Holmes versus Jack the Ripper a frissebb kalandok közül az egyik legkönnyebb, így azoknak is bátran ajánlható, akik félvén a sűrű elakadásoktól ez idáig idegenkedtek a műfajtól.

»Sherlock Holmes kalandjai biztos, hogy nem érnek véget a legújabb játékkal és a PC Guru szerkesztősége kíváncsian várja, hogy a fejlesztők a következő kalandban kivel eresztik össze a híres nyomozót.«

„MI A FENÉT CSINÁL, HOLMES?"

Idáig szinte csak dicsértem az új Sherlock játékot, de meg kell mondjam, hogy hiába jó, a remektől még így is irtó messze van. Az első komoly gondom a játék hangulatával volt, az addig oké, hogy a novellák és a regények, valamint a klasszikus, Jeremy Brett-féle tévésorozat nagy hatással volt az alkotókra, de míg az előző részek ennél sokkal könnyebben feldolgozható esetekről szóltak, addig itt egy sorozatgyilkossal van dolgunk, aki ráadásul a valóságban is ölt. Ennek komolysága viszont sajnálatos módon nem jön át a monitoron. Az atmoszféra nem elég komor, vér sincs, sőt, még a holttesteket is csak egyszerű, "gyerekbarát" rajzok helyettesítik. A XIX. század végének társadalomkritikája és a remekül megírt párbeszédek való igaz, hogy nagyon sokat dobnak a játékon, de a borító kemény Sherlock Holmes ábrázolásához képest a játék főhőse kiscicákat ment és boltosoknak segít rendet rakni az üzletük polcain. Maguk a karakterek első látásra hozzák a jól bejáratott formát, de Holmestól ennél kicsit több cinizmust és szarkazmust várna az ember. Watson pedig... Hát, szerintem legyen annyi elég, hogy emberünk néha az eredetinél is értetlenebb. Még azt sem fogja fel, hogy a kopasz, izomagyú kocsmárosok nem szeretik, ha unos-untalan "barátomnak" szólítjuk őket.

„AZ ISTEN SZERELMÉRE HOLMES, VEGYEN MÁR FEL EGY ÖLTÖNYT!"

Mint azt már említettem, a játék teljesen 3D-s grafikát kapott, ráadásul még egy kis szabadságot is sikerült belecsempészni. Ehhez mérten pedig elvárható lenne, hogy a program jól nézzen ki, viszont ezen a fronton nem nagyon teljesített a Frogwares. A helyszínekkel nincs sok gond, meglehetősen részletesek lettek, viszont a karaktermodellek kifejezetten rusnyára sikeredtek. Több élet van bennük, mint a múlt hónapban bemutatott Still Life 2-ben, de valahogy kirínak a hátterek elől, fakók, és érezhetően mindnyájan kevesebb háromszögből állnak, mint a két főszereplő. Pozitívum viszont, hogy a motor támogatja a 16:9-es képarányt is, és plusz pont jár a sebességért is, Sherlock ugyanis rezzenés nélkül fog futni a gépeinken. Ezen felül pedig szintén örvendetes tény, hogy nem találkoztam bugokkal, ami manapság ritka dolog, és bizony meg kell becsülni. A szinkron tökéletes munka, a színészek mind egy szálig beleélték magukat a szerepükbe. Sherlock hangja eleinte kicsit túl magasnak tűnt, de később megértettem, hogy milyen jól passzol a játék által vázolt Holmes-karakterhez. Az utolsó, amire ki kell térnem, az a zene. Mestermű. Halk, néha észre se vesszük, de mégis belengi a szobát, és olyan hangulatot teremt, mintha csak beléktem volna a DVD-be a sorozat valamelyik részét.

„SZÉP MUNKA, WATSON!"

A Sherlock Holmes versus Jack the Ripper meglepően jó játék lett, ugyan nem tökéletes, de minden hibájával és hiányosságával együtt szerethető darab. A detektív rajongóinak és a szobakalandoroknak kötelező a kipróbálása, de mivel nem túl nehéz, azoknak is bátran ajánlhatom, akik még csak most ismerkednek a point 'n' click játékokkal. Már várom a folytatást!«

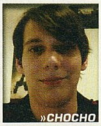
»Sherlock Holmes vs Jack the Ripper«

»Az elkerített részt már teljes egészében a zombik uralják. Ja nem, az egy másik játék.

GRAFIKA»	»60%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1347

»Kellemes kalandjáték, amit bátran merek ajánlani, mert annak ellenére, hogy még van hová fejlődni a tökély Holmes-kalandig, kifejezetten jól teljesít. Reméljük, a következő rész még ennél is jobb lesz!



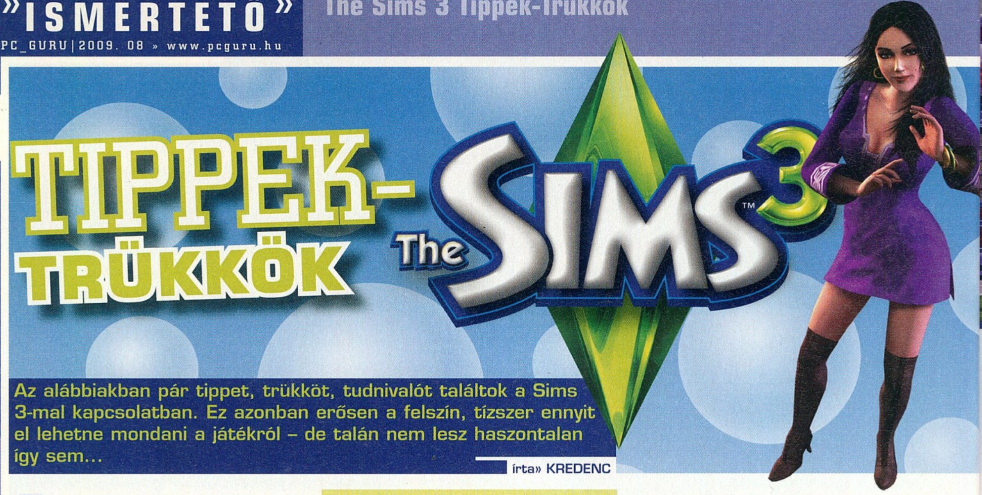
»CHOCHO

PRO
»Igazi "Holmes-hangulat" és sok jó ötlet, egy pazar módon megírt forgatókönyv mellett.

KONTRA
»Néha kicsit könnyű, és a hangulat lehetne komorabb, a mellékágakról nem is szólva.

»80%«

TIPPEK-TRÜKKÖK The Sims 3



Az alábbiakban pár tippet, trükköt, tudnivalót találtok a Sims 3-mal kapcsolatban. Ez azonban erősen a felszín, tízszer ennyit el lehetne mondani a játékról – de talán nem lesz haszontalan így sem...

írta» KREDENC

A munkáról: ha tudatosan választod meg simed jellemvonásait, a karrierépítés gyerekjáték lesz. Lássuk, melyik szakmához milyen karakter passzol!

BŰNÖZŐ: Két legyet egy csapásra: a hatodik szinten választhatsz, hogy tolvaj leszel, vagy világuralomra törő gonosztevő. A sportos jellemvonás mindkét esetben kötelező, és nem baj, ha jól tudsz kapcsolatot teremteni (akár lehetsz karizmatikus is, vagy épp jó humorú). Aki a másodikat választja, az legyen zseni, ugyanis magas logikára lesz szüksége. És még valami: ehhez a pályához ajánlott a gonosz jellem is (segíti az előléptetéseket, ráadásul remek interakciók és vágyak járnak mellé!), plusz a tolvajoknak kézenfekvő a kleptomániás attitűd is...

KATONA: Egy űrhajós legyen bátor, sportos és ezermester, ezen kívül neki sem baj, ha jól tud haverkodni.

KONYHAMŰVÉSZ: Nem meglepő módon ehhez a szakmához született szakács(nő) kell. Emellett barátkoznod kell majd, azaz a karizma/barátságos/jó humorú vonásokból érdemes merítened. Minden más opcionális, de például érdemes megfontolni, hogy egy ilyen sim egyben pecás és/vagy kertész legyen, hogy saját maga gyűjthesse be az alapanyagokat a konyhai műremekekhez. A szakma csúcsára érve amúgy egy különleges jutalomban részesülsz majd, és hát ott az ambrózia is (lásd később)...

ORVOS: Tiszta sor: kizárólag logikára van szükséged (zseni), arra viszont orrvérzésig. A negyedik szintnél már belép a kutatás, ezt a simed által hazahordott szaklapok olvasásával tudod eszközölni, ezért nem árt, ha az illető könyvmoly, hiszen ekkor gyorsabban bifláz. Ha gyerekedet ilyen pályára szánod, érdemes a tipegőnek Minizseni játékot venni, így a logikát magasabb szintről kezdheti majd tanulni.

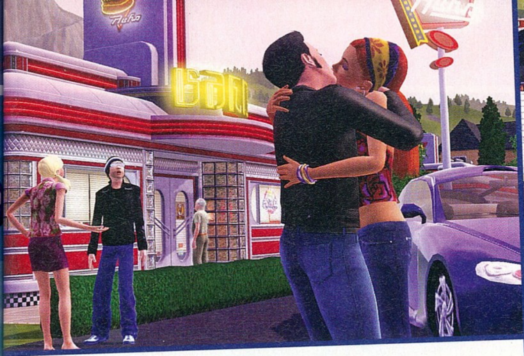
POLITIKUS / ÜZLETEMBER: Rokon szakmák: mindkettőhöz elengedhetetlen a karizmatikus jellem, és jó, ha simed barátságos és jó humorú, elvégre sok ismerősre lesz szüksége. Érdemes ráhajtani a vágyakra, és minél előbb beszerezni a Megfigyelő életcéljutalmat, hiszen ezzel azonnal kiismerheted beszélgetőtársadat, és könnyen rátérhetsz az őt érdeklő témákra, illetve a Vonzó jutalom is segít elérni céljaidat. Nem árt tudni azt sem, hogy maximális karizmával nem csökkennek a kapcsolati értékek.

RENDFENNTARTÓ: Ismét egy meló, amiben szakosodhatsz. A bátor jellemvonás előny, a zseni kötelező (magas logikára lesz szükség), emellett nem baj, ha van valami olyan vonása a simnek, amely segít a haverkodásban, hiszen a partnerrel, főnökkel is jóban kell lenni, plusz a jelentések írásához a kihallgatásoknál is jól fog jönni egy kis barátságosság, karizma, humor. Aki James Bond akar lenni, az emellett legyen sportos, aki pedig Horatio Caine / Mac Taylor / Gil Grissom, annak a művész jellemvonást ajánlom, ugyanis a festészetet kell magas szintre emelnie.

SPORTOLÓ: A legegyértelműbb szakma: sportos simre lesz szükséged hozzá. Emellett viszont nem árt némi karizma sem, illetve a már emlegetett egyéb ismerkedős jellem (barátságos/jó humorú), hiszen össze kell melegedni (na, nem úgy) a csapattársakkal is. Ahhoz, hogy meccseket nyerj, intenzív edzésekre lesz szükséged, így semmi mással ne foglalkozz, csak a gyúrással...

ÚJSÁGÍRÓ, HÁZI SZERZŐ: Az íróknak a művész és könyvmoly jellemvonásokat ajánlom, mellé a természetgyűlölőt, hogy ne érezze magát rosszul a négy fal közé zárva. A maradék kettő opcionális, bár a számítógépzseni kézenfekvő választás, hiszen ő szívesen görnyed a gép előtt. Ám van mégis valami, amit érdemes megfontolni: a műfajok és jellemvonások kölcsönhatását! Vicces könyvet például csak az ötödik szint után írhatsz, ám ha simed jó humorú, már a második „vonás" után megkapod ezt a lehetőséget, ráadásul jobb is lesz a mű, tehát több pénz jár érte. Ugyanilyen hatású, sőt jobb, ha készítesz egy figurát a fenti jellemzőkkel, és ezekhez hozzárakod a reménytelenül romantikus attitűdöt.

A hatás fenomenális, hiszen a romantikus regények (gondolom nyilvánvaló, hogy ezeket kell vele körmöltetned) a legjobban fizető munkák; nekem normál életciklus mellett fiatal felnőttként jóval a szülinap előtt sikerült elérnem a „Hivatásos



író" életcélt, és onnantól kezdve ömlött a pénz, ráadásul felugrásból teljesítettem a Gyorsíró és a Romantikus regények írója kihívásokat is, így semmi percek alatt születtek az újabb nyálas, naplementés Danielle Steel-replikák. Az újságíróknak a fentiek mellett mindenképp kell a karizmatikus jellem is, ugyanis konkrétan ezt a képességet kell a maximumra emelniük, és a riportokhoz nem árt, ha barátságos/és vagy jó humorú az illető, bár ezek nélkül is lehet boldogulni, elvégre aki bulvárlapoknak akar írni, annak elég a szemeteskukákat feltúrnia a szaftos cikkek alapanyagáért (és ekkor akár gonosz is lehet)...

TUDÓS: Furcsa vagy sem, de a Sims3-ban a tudósok nem zsenik, számukra a pecás, kertész, ezermester hármas az egyedül üdvözítő, plusz melléjük ajánlatos a természetkedvelő jellemvonás is, hiszen a nap jó részét úgyis a szabadban fogják eltölteni. Az ötödik jellemvonás már opcionális, válassz kedved szerint. A 10. szintű őrült tudós egyébként vad kísérletekbe kezdhet otthonában...

ZENÉSZ: Akár pop-, akár komolyzenész lesz simed, egyértelmű a két alapvonás: művész és virtuóz. E mellé jó, ha simed karizmatikus és/vagy barátságos, jó humorú, hiszen jóban kell lenni a zenekar tagjaival. Emellett a szimfonikus ágat választók mindenképpen „tegyék a kosárba" a zseni jellemet is, ugyanis a maximumra kell majd növelni a logikát. Az ugye egyértelmű, hogy ezek mellett szükség van a gitártudásra is. Itt is bejön a logika trükkje: ha gyermekedet tudatosan neveled erre a pályára, és tipegőként a xilofont csépeli egészen a maximális szintig, akkor tiniként, amikor először vehet hangszert a kezébe, egyből a 3. szinten kezdi a húrok tépését!

MEGJEGYZÉS: ha épp nincs ötleted jellemvonásra és a karrierépítés a célod, ajánlom figyelmedbe az ambiciózus „perket". Ez több haszonnal jár: gyorsabb előléptetés, sűrűbb fizetésemelés, sőt a vágyak teljesítéséért is több pontot kapsz. Jó vétel!

GYERMEKÁLDÁS: A születendő gyermekek számát és nemét többféle módon is befolyásolhatod. Először is ott van természetesen a Termékenységi kezelés életcéljutalom, amely növeli az ikrek esélyét, ám ha erre még nincsenek meg a pontjaid, akkor se keseredj el! Ültesd a hölgyet a tévé elé, nézze rogyásig a Kölyökzónát, a rádióban pedig hallgassa a gyerekcsatornát (a legjobb, ha a háttérben állandóan szól a zeneláda). Ily módon szintén megnő az esélye két vagy három porontyra (bár nem garantált). A bébi nemét pedig gyümölcsökkel befolyásolhatod: sok almát (akár nyersen, akár például palacsintában) elfogyasztva fiú, dinnyét falva kislány lehet az utód! Az is fontos, hogy a kismama a terhesség alatt folyamatosan jókedvű legyen, tehát figyelj oda, hogy „jóllakasd" a vágyait, és időben gondoskodj szükségleteiről. Érdemes elolvasni neki és a „kispapának" is a babaváró könyveket (kettő is van). Ha így teszel, az újszülött személyiségjegyeit magad válogathatod össze. Még valami, amit jó tudni: simjeid nevét megváltoztathatod a városházán (ha a nagy izgalomban a kiscsajt Döncikének nevezted volna el...).

ÉS MÉG PÁR HASZNOS TIPP:
A CTRL + 5,6,7,8,9 gombokkal be tudod „tanítani" a kamerát, amely ezután a megfelelő numerikus billentyű lenyomására az adott helyre ugrik.

Ha simed maximális szintre emelte az ezermesterséget, az építkezésnél 25% árengedményt kap.

A távcsővel új csillagképeket fedezhetsz fel, melyeket el is nevezhetsz. Ha egy másik sim nevét gépeled be, az illetővel megugrik a kapcsolati értékek.

Ha simed készletében halálvirágot tartasz (a temetőben szüretelhető, de otthon is nevelhető), kaphatsz még egy esélyt az életre, ha egy végzetes baleset során a kaszás meglátogat. Szintén jó a zsebedben hordani egy lánggyümölcsöt, ez plusz hangulatpontokat biztosít.

Az ambrózia nevű étel maga a csoda: egy hétig +75 hangulatot biztosít, visszaállítja elfogyasztóját az életszakaszváltás nulladik napjára, ha pedig szellem eszi meg, feltámad. Elkészítése persze nem egyszerű: 10. szintű főzés, 12 ezer simoleonba fájó receptkönyv, kampechal (amit 10. szintű pecással tudsz kifogni a temetői tóból éjfél és hajnali öt között, angyalhal csalival), és életgyümölcs, melyet vagy véletlenszerűen megjelenő (7-es szinten ültethető) magok között találhatsz, vagy az élelmiszerbolt egyik küldetése során kaphatsz meg.

A barátszerzés kiváló módja a gitározás: amennyiben simedet megtanítod jól pengetni, az ötödik szinttől elérhetővé válik a borravalóért való muzsikálás. Irány a zsúfolt park, állj neki a nótáknak, és a hallgatóság soraiból csak úgy szipkázod majd be a barátokat – minél magasabb szintű a játéktudásod, annál gyorsabban!

A helyi gyógyfürdő szolgáltatásai igen hasznosak, a kezelések több napig tartó pozitív hatása felbecsülhetetlen; a karrierépítő, sokat melózó simeknek érdemes rendszeresen igénybe venni a mindösszesen 100 simoleonba kerülő pedikűr/manikűr/fürdő kombót, amit a Szalon... pont alatt találsz.«

VEDD FEL A NYÚLCIPŐT!

Amikor a sport találkozik a kütyükkel

Azt hihetnénk, hogy azokat, akik a gép előtt és a neten töltik az idejük nagy részét, képtelenség rávenni a sportolásra. Pedig ez tévedés, ugyanis az Apple és a Nike még a legnagyobb geekeket is ráveszi a futásra...

írta» BATE

Annak ellenére, hogy legtöbbünkben megvan a mozgás iránti igény, de a sportolás hallatán inkább húzni szoktuk a szánkat. Az ellenállás nem véletlen, hiszen a rendszeres sport időbe és sokszor pénzbe is kerül, könnyen találunk kifogást, hogy miért nem járunk úszni, focizni, kerékpározni vagy éppen fallabdázni. A valódi ok azonban nem az időben, a pénzben vagy akár a lustaságban keresendő, hanem abban, hogy hiányzik a valódi motiváció, ami arra serkentene, hogy belevágjunk valamilyen rendszeres testedzésbe (mert lássuk be, az, hogy egészséges a dolog, még nem vesz rá a sportolásra). Gondoljunk csak bele, hogy a nők mit képesek fogyókúra címszó alatt megtenni azért, hogy nyáron jól mutassanak a bikiniben. Nekik motivációként ott a szép test és tetszeni akarás, s bár rengeteg férfi izzad hasonló módon a konditeremben, azért ez mégsem az igazi. Kell valami más, ami megmozgatja a fantáziánkat, amiben lehetőséget látunk, ami rávesz arra, hogy rendszeresen megmozgassuk a testünket, sokunk esetében pedig ezek néha furcsa, meglepő dolgok – mint például a kütyük. Manapság, mikor a számítástechnikai eszközök beszivárognak az élet szinte minden területére, a sport sem maradhat ki ebből a körből, elérve ezzel az apró digitális eszközökért rajongó embereket. A Nike és az Apple időben eszmélt és egy olyan rendszerrel állt elő, amellyel könnyedén szólította meg a korábban hanyagolt technokrata réteget. A sportszergyártó megalkotta a Nike + termékcsaládot, amely összeköthető az alma logós cég szinte összes iPod termékével – a kombináció pedig olyan jól működik, hogy még azokat is ráveheti a futásra, akiknek korábban meg sem fordult a fejükben, hogy nyúlcipőt húzzanak. Az egész rendszer lényege, hogy a speciális Nike futócipőkbe behelyezhetünk egy szenzort, ami kommunikál az általunk választott "vevőegységgel", méri és tárolja a futásunk adatait, amit aztán feltölthetünk a számítógépünkre és az internetre. A sport összeköthető az imádott technikával? Kell ennél nagyobb motiváció a XXI. század gyermekeinek?

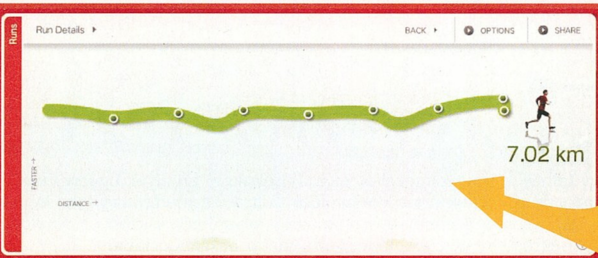
KISTESTVÉR

Kis túlzással a világ kütyümániásainak csoportja két részre osztható: akik szeretik az Apple termékeit és akik nem. Persze azok sem maradnak ki a jóból, akik nem szimpatizálnak az almás eszközökkel, hiszen nem feltétlenül van szükség Apple termékre ahhoz, hogy kihasználhassuk a Nike + szolgáltatásait. A Nike-t nem ejtették a fejére, a plusos termékcsaládjuk nem csak az almás termékekkel működik együtt: a sportcég-óriás 2008-ban kifejlesztett egy saját kütyüt is, ami SportBand névre hallgat és gyakorlatilag nem más, mint egy digitális kijelzővel ellátott karpánt, amely a Nike futócipőkbe helyezhető szenzor által közölt adatokat mutatja és tárolja, úgymint megtett táv, a futás időtartama, az átlagsebesség és az elégetett kalóriák száma. Az edzés végeztével a kis kütyüt csak be kell helyeznünk a gépünk egy USB portjába és a futásunk információi már száguldanak is fel a nikeplus.com oldalon található profilunkba.

NAGYTESTVÉR

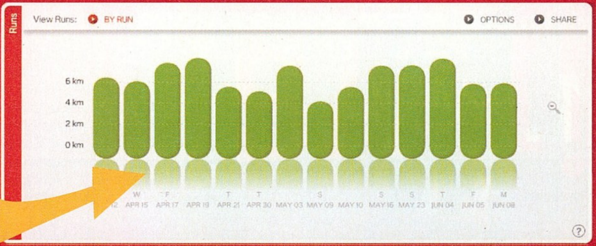
Bár lehet gyűlölni az Apple-t az ára és a sajátos működése miatt, tény hogy a SportBandnél két fokkal technikásabb és nagyobb élmény az iPod család (iPod Nano bármely generáció, iPod Touch és a hírek szerint az iPhone 3GS is kompatibilis lesz a Nike

Ha kérdésed van, vagy többre vagy kíváncsi, nyugodtan keress meg minket, Bate (bate@pcguru.hu) már két hónapja teszteli a Nike + termékeit és szolgáltatásait. Ha pedig szívesen olvasnál információkat a futásról, látogass el a futo.blog.hu-ra, ahol profik és amatőrök egyaránt megosztják a tapasztalataikat az olvasókkal.



Akár a SportBand-et, akár az Apple iPod-okat használjuk az edzéseink mérésére, az adatainkat a számítógépünk segítségével feltölthetjük a nikeplus.com rendszerbe, ahol a program egy grafikus felület segítségével mutatja meg, hogy miképp sikerült az aktuális edzésünk. A grafikonról könnyedén leolvasható a teljesítményünk, hogy mikor futottunk gyorsabban, mikor lassabban, hol voltak a holtpontok. A rendszer az összes feltöltött edzésünket eltárolja, így bármikor összehasonlíthatjuk az egyes eredményeket, ezáltal nyomon követhető az esetleges fejlődés vagy visszaesés.

A netre feltöltve később minden egyes edzésünket visszanézhetjük. Elég csak bármelyik csíkra vinni az egeret és máris láthatjuk, hogy mennyi volt a pontos táv, hány perc alatt teljesítettük, mennyi kalóriát égettünk ezalatt. A rendszer abban is segít, hogy eredményesebbek legyünk, saját edzéstervet állít be nekünk, s ezt követően nekünk nincs más dolgunk, mint követni a megadott távokat a megadott rendszerben, a fejlődést nyomon is követhetjük és folyamatos tájékoztatást kapunk az eredményeinkről.



plusszal) használata. Egyrészt azért, mert a futás közben zenét is hallgathatunk a segítségével, másrészt azért, mert az Apple mp3 lejátszóján több beállítási lehetőségünk van és a kütyü még kommunikál is velünk az edzéseink alatt. Az iPod segítségével a futás előtt beállíthatjuk, hogy pontosan hány kilométert szeretnénk futni, hány kalóriát szeretnénk elégetni vagy akár azt, hogy hány percig tartson az aktuális edzésünk. A készülékünk ezeket az adatokat folyamatosan figyeli és tájékoztat arról, hogy hol tartunk éppen a kitűzött cél elérésben. Ha például beállítunk egy 5 km-es távot, akkor az apró szerkezet futás közben a fülesen keresztül egy általunk választott férfi vagy női hang formájában tájékoztat minket minden egyes megtett kilométerről, sőt, ha túljutunk a választott táv felén (amit szintén külön jelez a kütyü), akkor onnantól visszafelé számol a szerkezet, azaz azt hallhatjuk, hogy hány kilométerünk van még hátra – az információkat persze bármikor lekérhetjük futás közben, ehhez nem kell mást tennünk, mint megnyomnunk a center gombot a lejátszónkon. Az extrákhoz tartozik még az is, hogyha megdöntjük a saját rekordjainkat, akkor a már említett hang gratulál nekünk, sőt, beállíthatunk magunknak egy Power Song-ot is, amelyet egy érintéssel elindíthatunk, ezzel adva plusz energiát a saját testünknek (az utolsó pár száz méteren egy lendületes szám nagyon sokat segíthet...). Az iPod család érdekessége, hogy a Touch rendelkezik beépített vevővel, így csak cipő kell hozzá és szenzor, azonban a Nano modellek igényelnek egy külön kis adóvevőt is, amelyet az iPodunk töltőjének helyére kell illeszteni a futás előtt. Akárcsak a SportBand esetében, az edzést követően a futásunk adatait feltölthetjük az internetes profilunkba, csak rádugjuk az iPodot a gépünkre és az iTunes automatikusan elküldi az információkat a szervernek. Igen ám, de mit lehet kezdeni ezekkel az adatokkal? Ezen a ponton jön az egész Nike + rendszer legérdekesebb része...

OSZD MEG ÉS URALKODJ!

Ha esetleg nem hoz lázba, hogy a kedvenc kütyüdet használhatod a futáshoz, akkor talán az internetes lehetőségek meghozzák a kellő lelkesedést. A nikeplus.com rendszerben történő regisztrációt követően minden egyes edzésedet kielemezheted, ugyanis a kapott adatok alapján a rendszer grafikus felületen mutatja be, hogy milyen a teljesítményed és ezeket az elemeket megoszthatod a barátaiddal, elhelyezheted a blogodban, hogy mindenki lássa, hogy éppen hány kilométer van a hátad mögött. Ezen felül saját edzésterveket alakíthatsz ki, amelyeket nyomon követ a rendszer (tájékoztat és figyelmeztet, hogy éppen hol tartasz, mennyi van még hátra a kitűzött célból), részt vehetsz kihívásokban vagy újakat indíthatsz, összemérheted a teljesítményedet más Nike + felhasználókkal, kommentelheted a versenyeket és mások edzéseit, a beépített térképen bejelölheted merre futsz (Magyarországon is) és sok más egyéb apróság várja, hogy felfedezd és használd – ezzel adva újabb és újabb lökéseket a rendszeres sportoláshoz.

MOZGÁSBA HOZ

A Nike + közösségnek már legalább 2 millió felhasználója van, profik és amatőrök egyaránt, akik már jóval több, mint 200 millió kilométernyi futás adatát rögzítették a nikeplus.com rendszerébe. Az egész szisztéma legnagyobb előnye, hogy közösségi élménnyé formálta a futást, a teljesítményünk bárki számára nyomon követhető és mi magunk is figyelhetjük, hogy a barátaink, ismerőseink vagy akár a legnagyobb sztárok miképp teljesítenek hozzánk képest. Mindezek mellett csak hab a tortán, hogy a futáshoz hozzákapcsolhatjuk a kedvenc kütyüinket és az általuk biztosított lehetőségek (zene, kimutatások, azonnali visszajelzések) segítségével nem kínlódás a sport, hanem egészséges és érdekes időtöltés, amivel bátran büszkélkedhetünk mindenki előtt. Tény, hogy a Nike és az Apple kínálata nem tartozik az olcsó megoldások közé, de a két cég összefogása és a Nike + szolgáltatások igazi élménnyé változtatják a futást, még azok számára is, akik korábban idegenkedtek a sportolás ezen válfajától.«

»Vedd fel a nyúlcipőt!«

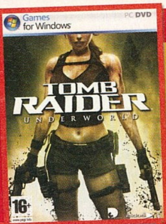
Ha rendelkezünk bármilyen iPod Nano készülékkel, akkor már csak egy Nike + cipőre és egy Sport Kit-re lesz szükségünk, hogy az mp3 lejátszónk része legyen az edzéseinknek. A Sport Kit része a képen látható vevő (receiver), amely nélkülözhetetlen ahhoz, hogy az iPod kommunikálni tudjon a cipőbe helyezhető szenzorral.

A Nike + rendszer lényege a szenzor, amelyet az erre kialakított cipők bal párjába kell helyezni. Az apró eszköz a lépéseink alapján számolja a kilométereket (használat előtt kalibrálni kell). Ha iPod Touch készülékünk van, akkor nincs szükség hozzá külön vevőegységre, de az iPod Nanohoz be kell szerezni a vevőt is tartalmazó Sport Kit-et.

TOP 5 CLASSIC

Top 5 Classic rovatunk célja, hogy felhívjuk a figyelmeteket olyan játékokra, amelyek ugyan már egyáltalán nem számítanak frissnek, de a maguk idejében kiválóak voltak és manapság igen kedvező áron beszerezhetők. Gyakorlatilag egy gyors vásárlási tanácsadót olvashattok ezen az oldalon, hiszen igazán jó játékokat ajánlunk nektek, mindig meglehetősen baráti árkategóriában.

1.

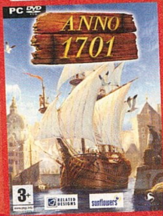


» TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Értékelés: 85%
Ára: 4990 Ft

Tavaly télen jelent meg Lara Croft legutóbbi kalandja, s mivel azóta visszacsúszott az 5000 Ft-os kategóriába, most bátran ajánljuk nektek, mert hosszú évek óta a legjobb Lara játékot tisztelhetjük benne. A felállás is kicsit megváltozik, Ms. Croft ezúttal a szülei múltja kapcsán nyomoz és bizony meglehetősen komoly galibába keveredik – persze ezt már megszokhattuk. Ami a lényeg, hogy rengeteg fejtörő és felfedezendő terület vár ránk, a korábban tapasztalt bosszantó hibák nélkül. Félreértés ne essék, a játék még mindig nem könnyű (hál'istennek), de már nem a milliméterre kicentizett ugrások és a láthatatlan kapaszkodók miatt fogunk elakadni. A jól bevált és remekül működő játékmenethez gyönyörű grafika is dukál, így mindenképpen beszerzésre ajánljunk nektek a Tomb Raider Underworld-öt.«

2.

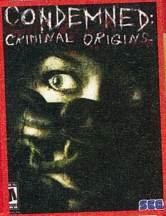


» ANNO 1701

Értékelés: 93%
Ára: 1990 Ft

Nyakunkon az Anno sorozat következő epizódja, az 1401, de amíg arra várunk, hogy az megérkezzen, érdemes kicsit visszapillantani a múltba, a sorozat harmadik részére, az igen jól sikerült Anno 1701-re. A 2006 őszén megjelent játék most mindössze 2000 Ft-ért a miénk lehet, és azt kell mondanunk, hogy ennél jobban nem nagyon lehetne elkölteni ezt a pénzt, már persze csak akkor, ha nagy stratégia-megszállottak vagyunk. Ahogy a cím is mutatja, a játék a XVIII. századba kalauzol minket a kolonizálandó Karib-térségbe, ahol még mai szemmel is gyönyörű grafika fogad, egyszerűsített játékmenettel és némi Pirates hangulattal. Városokat építhetünk, üzleti fortélyokat vethetünk be és megcsillanthatjuk a diplomáciai érzékünket is. A háborús rész ugyan nem az igazi, de ezt könnyedén el lehet nézni a programnak...«

3.

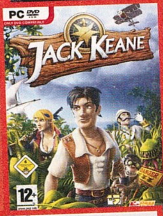


» CONDEMNED

Értékelés: 85%
Ára: 1990 Ft

A Condemned szintén nem egy mai csirke, habár még nem is annyira túlkoros, hiszen 2006-ban látott napvilágot PC-re és azonnal meghódította azokat, akik egy kicsit is fogékonyak a nem éppen mindennapi FPS-ekre. A játék a sokak által kedvelt Monolyth terméke, s mint olyan, a F.E.A.R. széria kicsit elborult bátyja, egy olyan horrorjáték, ami garantáltan a frászt hozza majd azokra a felhasználókra, akik ez idáig még nem merültek el a kissé elborult történetben. Főhősünk egy nyomozó, aki egy sorozatgyilkost üldöz, így lesz bonyodalom bőven és a közelharc mellett ezúttal még nyomoznunk is kell, adatokat gyűjteni és helyszínelni, így tényleg nem egy szokványos produktummal van dolgunk. A hangulat briliáns, a grafika még napjainkban is tűrhető, az ára pedig csak 2000 Ft, így bőven érdemes lehet a figyelmetekre.«

4.



» JACK KEANE

Értékelés: 88%
Ára: 1990 Ft

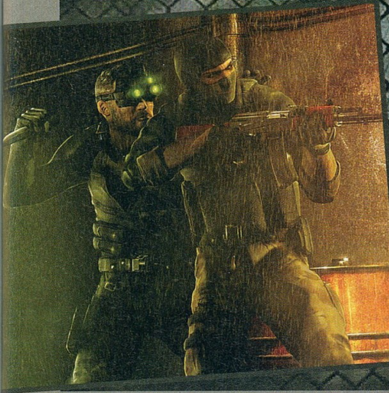
Szerencsére hiába temetik minden évben a kalandjátékokat, az csak nem akar kihalni, elég ha csak arra gondolunk, hogy éppen most van újjáéledőben a Monkey Island széria. Na de ne szaladjunk ennyire előre, inkább nézzünk vissza a múlt év tavaszára, mikor is megjelent a Jack Keane című kalandjáték, ami még a műfaj nagy szerelmesét és kritikusát, Kredencet is elvarázsolta. Ugyan a német Deck13 munkája nem tökéletes, azért nem érheti szó a ház elejét, hiszen egy kiváló humorral, remek grafikával és hangokkal operáló játékról beszélünk, ami minden bizonnyal könnyedén belopja majd magát minden kalandjáték kedvelő szívébe. Ahogy az a rovatunkban szereplő játékokkal lenni szokott, az ára meglehetősen barátságos, mindössze 2000 Ft, így aki egy kiváló kalandra vágyik, annak itt a megfelelő alany.«

5.

» LEGO BATMAN

Értékelés: 79%
Ára: 3990 Ft

Annak idején mi lepődtünk meg a legjobban, hogy az új generációs LEGO-játékok mennyire élvezetesre sikeredtek. Elég csak a Star Wars-sagát feldolgozó mókákra vagy éppen az Indiana Jones filmeket a monitorunkra ültető változatokra gondolnunk. A koncepció nagyon bejött a játékokat fejlesztő Traveller's Tales nevű csapatnak, így nincs azon mit csodálkozni, hogy egy Batmanes változat is készült. Ugyan ezen a játékon már erősen érezhetőek voltak a kifáradás jelei, azért még mindig egy olyan programmal volt dolgunk, amivel igen jól el lehetett szórakozni órákon keresztül. Kezdésnek Batman és Robin az irányítható karakter, de aztán a gonoszokat is az irányításunk alá vonhattuk, hogy felforgassuk Gotham Cityt. A program most 4000 Ft-ért megvásárolható, s ha magunknak nem is, de a kisebbeknek tökéletes ajándék lehet.«



JÁTSZD ÚJRA, SAM!

Újabb Splinter Cell-játék gördül ki hamarosan a Ubisoft Montreal műhelyéből, és mindenki kedvenc ügynöke, Sam Fisher újra kioszt pár hangtompítós fejest a játékszereiből. Ideje felidézni, milyen volt, amikor először bukkant fel a monitorunkon.

írta» STÖKI

Megkerülhetetlen Tom Clancy neve, amikor az első Splinter Cell kerül szóba: a politikai krimikben utazó amerikai bestseller író már több mint húsz éve ad ihletet a játékiparnak, már az 1988-as Red Storm Rising is az ő egyik könyvét dolgozta fel. Aztán 1998-ban lecsapott rá a Ubisoft, szerződést kötött vele, és Clancy úr azóta is jól érzi magát náluk. Szürke eminenciásként olyan sikeres játékokat indított útjára eddig, mint a Rainbow Six sorozat, a Ghost Recon széria, vagy legutóbb az EndWar és a H.A.W.X. És persze mindegyik játék nevében ott a „Tom Clancy's" márkajelzés, hogy véletlenül se felejtsük el, kinek köszönhetjük ezt a sok finomságot. 2002-ben a Splinter Cell (oppardon, Tom Clancy's Splinter Cell) volt az éppen soros Clancy-mű, de a nagy siker után rögtön sejteni lehetett, hogy a főhős ügynök, Sam Fisher még pár folytatásban visszatér majd.

LOPAKODÁS CSÚCSTECHNIKÁVAL

Az első Splinter Cell igazából nem hozott nagy újdonságot, forradalmi játékmenetet – viszont a már ismert játéktechnikai panelekből nagyon profin építkezett. 3D-s akciójáték volt mint a Tomb Raider, de annál jóval életszerűbb. Aki olvasta már Tom Clancy valamelyik regényét, az tudja, hogy a szerző sokat ad a hitelességre: nála nincsenek pisztolyok, amikből sosem fogy ki a golyó. Ezért Sam Fisher sem rambózhatta végig a küldetéseket, hosszas sunnyogás és gondos tervezés előzte meg akcióit. Ezt amúgy egy másik örök klasszikustól, a Thief című lopakodós FPS-től nyúlta a játék, de nagyon jól tette: állandóan paráztunk attól, hogy Fishert észreveszi egy ellenfél (és riadóztatja a többit), és ezért nagyon jól bele tudtuk élni magunkat a magányos ügynök szerepébe. Ehhez jött körítésként egy fordulatos Clancy-sztori, illetve a haditechnika modern kütyüi, akár ügynökünk fegyverarzenáljára gondolunk, akár a három zöld fénnyel égő éjjellátó távcsövére, ami Sam Fisher szimbólumává vált. A grafika és a hang pedig a kor csúcsminőségét hozta, Fisher Michael Ironside hangján szólalt meg.

SAM NEM NYUGSZIK

Két évet kellett csak várni a folytatásra, 2004-ben jött a Splinter Cell: Pandora Tomorrow, amiben már multiplayer játékmód is volt, és persze Fisher úr is kapott pár új kütyüt. A harmadik résszel, a Chaos Theoryval 2005-re készült el a Ubisoft, a mai napig ez talán a sorozat legjobb darabja bővített harcrendszerével (új mozgástípusok, késharc) és remek AI-jával. Legutóbb pedig 2006-ban találkozhattunk Sam Fisherrel, a kicsit halványabb Splinter Cell: Double Agentben. Ideje volt tehát, hogy újra felbukkanjon, de várható volt, hogy visszatér. A sorozat játékaiból eddig 20 millió példány kelt el, és amíg ilyen sikeres a széria, a Ubisoft biztosan elodázza még egy ideig az ügynök halálát.«

VISZLÁT KONTROLLER?

Az idei E3 legnagyobb szenzációja kétségtelenül a Microsoft új rendszere, a Project Natal volt. Kontroller nélküli játékok, közvetlenebb gép-felhasználó interakció, kapcsolat a közösségi szolgáltatásokkal – ehhez hasonló hívószavakkal mutatták be a show-n a rendszert. A kezdeményezés egyszerre bátor és forradalmi, olyasmi, amire régen volt példa a játékiparban. Éppen ezért hordozza magában a kasszasiker és az óriási bukta lehetőségét.

írta» STÖKI

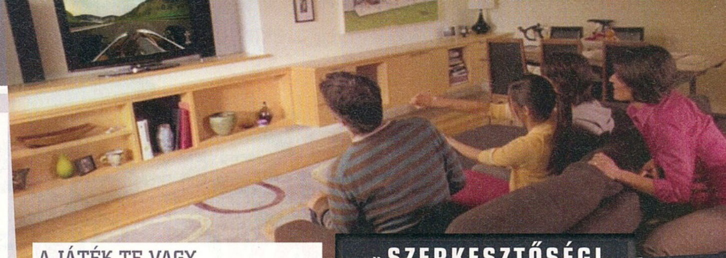
A hogy azt a Microsofttól megszokhattuk, nem aprózta el a bemutatót: magát Steven Spielberget kérte meg, hogy kicsit reklámozza az E3-on a Project Natalt. Spielberg pedig olyasmit mondott, hogy a Natal jelentősége nem a kerék feltalálásával egyenértékű, ugyanis az egész rendszer arról szól, hogy nincs kerék. A kerék ebben az analógiában a kontrollert jelenti, a rendszer lényege ugyanis az, hogy a játékos kontroller nélkül irányíthatja a játékot.

A JÁTÉKOS, MINT KONTROLLER

Eddig minden konzol használt kontrollert a legelső Ataritól a Wii-ig, minden játék irányításakor a kezünkben kellett szorongatni valamilyen hardvert, amin gombokat nyomkodva, joystickokat tekergetve, vagy éppen magát a kontrollert lóbálva bírhattuk mozgásra a játékok főhőseit. A Project Natal ezt helyezi új alapokra egy alig húszcentis kis dobozkával, amit a Microsoft különböző érzékelőkkel, szenzorokkal pakolt tele. A kütyüben van RGB-kamera, mélységérzékelő, mozgásérzékelő, mikrofon és egy processzor, ami a megfelelő drivereket futtatja. És persze a fejlesztői környezetben nyilván csomó kisebb segédszoftver támogatja mindezt: a kamera képét arcfelismerő program elemzi, a mikrofon által rögzített hangokat hangmagasság- és intonációelemző szoftver figyeli, a mozgásérzékelő illesztőprogramja a játékos mozgását rögzíti, és így tovább. Ezeknek köszönhetően dobhatja el a játékos a kontrollert: ha egy GTA-szerű programban autót vezet, elég csak imitálnia a kamera előtt a kormánytekergetést, ha karaokejátékkal szórakozik, mikrofon nélkül énekelhet a szobában, és a többi játékműfajban – mindenekelőtt a sport- és akciójátékokban – is rengeteg felhasználási lehetősége van a rendszernek. A Microsoft azonban ennél is tovább megy, és a közösségi szolgáltatásokkal is megbolondítja a projektet (ugyebár a játékok és a közösségi szolgáltatások összefonódása az utóbbi években egyre határozottabb trend, gondoljunk csak a Steamre). Az egyik demón a felhasználó odalépett a kamera

»A SONY VARÁZSBOTJA«

A Microsoft a Project Natallal egyértelműen ellopta a show-t riválisai elől, emiatt leginkább a Sony szívhatta a fogát. A cég egy új mozgásérzékelős kontrollerrel, a Magic Stickkel rukkolt elő. A hardver egy marokra fogható, rövid rúd, amin ravaszgomb és egy világító gömb van – ez utóbbit érzékeli a PlayStation Eye kamerája. A kütyü demójában a bot virtuális mását láttuk a játéktérben, a bemutató lényege pedig az volt, hogy a bot bármi lehet a játékban: kard, golfütő, íj, teniszütő – minden a játékon múlik. És persze mindegyik virtuális eszköz követi a játékos mozgását, a cég külön kiemelte, hogy fps-eket is egész jól lehet irányítani a Magic Stickkel. Mégis kicsit megkésett válasznak tűnik ez a Wii kontrollerére, a Project Natalnak pedig nem lehet ellenfele. A kontroller a kiadott információk szerint 2010 tavaszán kerül a boltokba – meglátjuk, hogy képes lesz-e beváltani azokat a reményeket, amit a Sony fűz az új kütyüjükhöz.



elé, mire a Natal felismerte őt, és bejelentkezett a júzer Xbox Live fiókjába. Hasonló kapcsolatot terveznek kialakítani a Twitterrel és a Facebookkal is, de az MMORPG-k terén is érdekes dolgokat lehetne alakítani a Natallal (persze csak a könnyedebb MMORPG-k esetében, a hardcore szerepjátékok ugyanis nem nagyon irányíthatók a megfelelő billentyűzet-kombinációk és egér nélkül).

TÉNYLEG NEM KELL KONTROLLER?

Hogy ez mekkora siker lesz, egyelőre még megtippelni sem nagyon lehet. Az Escapist készített egy felmérést: olvasóinak 22,9 százaléka azt mondta, a Project Natal tuti bukás, 18,7 százalék szerint tuti befutó, 14,1 százalék egy határozott „talán"-t válaszolt, a többség (44,4 százalék) viszont azt mondta, akkor lesz sikeres a rendszer, ha rendesen fog működni, és a játékélmény sem sínyli meg. A Natal működőképességét illetően némileg jogosak a félelmek: néhány kisebb volumenű próbálkozás már produkált kudarcokat, a Sony mozgáskövető kamerás rendszere az EyeToy például híresen pontatlan tud lenni, de a Microsoft tavaly megjelent mozis játéka a We're in the Movies is sok hibával működött (könnyen meg lehetett például zavarni azzal, ha a háttérhez hasonló színű ruhában álltunk a kamera elé). És máris akadt egy nagyon kínos bug: néhány újságíró kipróbálhatta a Natalt a show-n, és kiderült, hogy a kamera nem követi elég jól a sötét bőrűek mozgását. A hibát a fejlesztők is elismerték, és azt ígérték, hogy a premierig mindenképpen kijavítják. De még ha tökéletes lesz is a rendszer, el kell fogadtatni a játékosokkal. Ekkora újítás a játékélményt is érinti majd, megváltozott formában jelenhetnek meg a játékműfajok, és amekkora szabadságot ad irányításban a Natal, akkora korlátot is jelenthet más részről – mert mi lesz az ügyetlenebb mozgású játékosokkal? És egyáltalán, lesz elég ember, aki meg akar majd válni a kontrollerétől? Én például – bár nem tekintem magam tipikus játékosnak –, egyáltalán nem akarok ugrálni a kamera előtt, hanem éppen azt várom el például egy verekedős játéktól, hogy két-három gomb kombójával a főhős olyan forgórúgással zúzza le az ellenfelet, amilyenre én tíz év edzés után sem lennék képes.

A JÁTÉK TE VAGY

A „kontra" oldalon viszont ott a rengeteg nagyágyú, aki felsorakozott a Natal mögött: Spielberg mellett mindenekelőtt Peter Molyneux, aki a Lionheaddel már ezerrel fejleszt Natalra, meg is csodálhattuk az E3-on bemutatott, Milo & Kate című játékot. Egészen megdöbbentő volt, amit ebben a demóban láthattunk: Kate, a játékos beszélgetett Miloval, a játékbeli kisfiúval, aki Kate hanghordozása alapján teljesen értelmes válaszokat adott neki, majd lehívta egy virtuális tóhoz. Kate ott lenézett a tóba, látta saját magát visszatükröződni a vízen, és ahogy a kezét mozgatta a kamera előtt, a víz hullámozni, fodrozódni kezdett. Nagyon meggyőző bemutató volt, játékos ennyire még soha nem volt egy játék része. És nem Molyneux az egyetlen kiválasztott: nagyjából ezer fejlesztő dolgozik Natal-játékon, többek között a Viva Pinatát is készítő Rare. A premierre az ígéretek szerint 30 játék fog elkészülni. Hogy ez pontosan mikor lesz, még nem tudni, de 2010 második felénél biztosan nem előbb. A Natal ára 200 dollár körül lesz, ami körülbelül egy új konzol ára. Több iparági elemző szerint egyébként a Natal nem is az Xbox 360 kiegészítője lesz, hanem a Microsoft következő konzolja, amolyan „Xbox Natal". Annyi biztos, hogy a redmondi cég egy új konzolnak járó támogatással és marketinggel indítja majd útjára.

Akár siker lesz a rendszer, akár nem, kalapot kell emelni a Microsoft bátorsága és újító szándéka előtt. A játékipar az elmúlt nyolc-tíz évben nagyon beletespedt a sikerjátékok koppintásába és a folytatásokba. A Wii sem volt igazán forradalmi (mozgásérzékelős kontrollerek már 1985-ben is voltak), csak nagyon ügyesen szólította meg azt a réteget, amelyik addig nem szórakozott játékokkal (aztán kiderült, hogy ez a réteg évi egy-két játéknál nem vásárol többet). A Project Natallal végre felkavarodott kicsit az állóvíz az iparban, és ez bizonyára megmozgatja majd a Microsoft konkurenseit is. Izgalmasnak ígérkezik a következő konzolgeneráció.«

»SZERKESZTŐSÉGI KÖRKÉRDÉS«

TERMÉSZETESEN A PROJECT NATAL BEMUTATÁSÁT KÖVETŐEN A PC GURU SZERKESZTŐI IS ÖSSZEDUGTÁK A FEJÜKET, ÉS HOSSZASAN BESZÉLGETTEK ARRÓL, HOGY VAJON MILYEN LEHETŐSÉGEK REJLENEK A MICROSOFT ÚJ FEJLESZTÉSÉBEN. LÁSSUK, KI MIT GONDOL A PROJECT NATALRÓL:

MIGUEL: Sajnos engem elég könnyen megvesz minden ilyen újdonság, már a Wii is elrabolt az első pillanatban, és a Natal láttán is vigyorogtam, mint a tejbetök. Ha egy kicsit profibb szemmel nézem, akkor azt mondom, hogy azért a technológia önmagában kevés, ha nem gyártanak hozzá normális játékokat, akkor csak egy újabb parkolóhelyről beszélünk a kontrollerek zsákutcájában.

CHRIS: Bár sokan szkeptikusan állnak a Natalhoz, őszintén bevallom, hogy engem gyorsan megvettek a bemutatóval. Érzem, hogy ez a rendszer hihetetlen forradalmat fog elindítani, de persze én is tudom, hogy az egész azon áll vagy bukik, hogy mennyire lesz tökéletlen a dolog. Bízom benne, hogy hiba nélkül tudja majd lekövetni a mozgást, érzékelni a beszédet, vagy felismerni a tárgyakat.

BATE: Habár magam is csodálkozva figyeltem a Natal bemutatóját, igyekeztem a lehető legobjektívabban megközelíteni a dolgot. Annyi biztos, hogy a játékok és a programok irányításának egy egészen új fajtája jöhet létre a Microsoft jóvoltából. A kérdés szerintem nem is az, hogy a technika képes működőképes-e (mert valószínűleg az), hanem az, hogy a hatalmas játékkiadók meglátják-e a lehetőséget a dologban és képesek lesznek-e olyan új játékokat kihozni, amelyek kihasználják a Natal funkcióit.

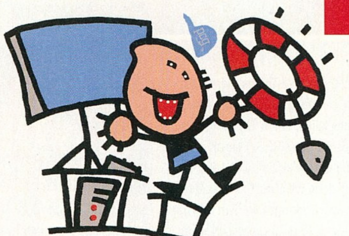
»Gondolatébresztő«

AKCIÓK (gyári garancia !) ezek a bruttó árak !
BenQ G2220HDA 22" FullHD 16:9 monitor 32.880
Gainward GTS250 512 29.700 9600GT 512 21.420
Sapphire HD4870 512 41.880 HD4770 512MB 27.060
AMD Phenom X3 710 27.960 A64 X2 7750BE 14.880
Intel Core2 E8400 42.600 E7400 29.730 E5200 16.740
GigaByte MA770-UD3 18.240 X48-DS5 28.020
Verbatim külső HDD 1TB 25.710 500GB 17.100
Samsung F1 HDD 1TB 32M 22.140 750GB 32M 17.880
640GB 16M 16.800 500GB 16M 14.640 320GB 16M 11.340
TÖBB, MINT 300 NOTEBOOK AKCIÓS ÁRON !

Otthoni PC (erős irodai és multimédia, alap játékgép)
2 GB RAM, 500GB HDD, HD4670 512MB DDR2
Intel: Gigabyte EP31-DS3L, DualCore E5200 92.040
AMD CPU-val: MSI KA78-G, A64 X2 7750BE 94.770
Játék PC (erős irodai és multimédia, közepes játék)
2GB RAM, 640GB HDD, HD4850 512MB Zalman
Intel: Gigabyte EP45-DS3L,Core2Duo E7400 154.230
AMD: Gigabyte MA790-UD4, A64 X2 7750BE 141.420
Játék Pro PC (erős irodai, multimédia, felső kat. játék)
4GB 1600 DDR3, 750GB HDD, HD4870 512MB
Intel: Gigabyte X48-DS5, Core2 Quad Q8200 211.380
AMD: GB 790XT-UD4P, PhenomII X3 720BE 209.250

ALIEN computers
Alkatrészek, notebook-ok, perifériák
Konfigurációk 3 év garanciával!
Házhozszállítás az egész országban!
Nézze meg árainkat, megéri!
ISO 9001:2001 Minőségbiztosítási Rendszer
aliencomputers.hu

JÁTÉK-MENTŐÖV



MENTOOV@PCGURU.HU

írta» TIKA

»TOMB RAIDER UNDERWORLD

A Tomb Raider: Underworld thaiföldi pályáján, amikor be kell tenni a Shiva-szobor első kezébe a drágakövet nem sikerül. Nem jelenik meg akciógomb, és nem is reagál rá. A kart felhúztam és le is engedtem, megöltem Larat és újra próbáltam, de semmi változás, még akkor sem, ha egy 5 perccel ezelőtti mentésről próbálkozok. Továbbá az assault rifle fegyverem magától Uzira cserélődött. Interneten más is írta, hogy ezt a problémát tapasztalta (1 az 1-ben a fegyvercserélődéssel, tehát nem egyszeri bug), de megoldást nem kapott, csak hogy kezdje elölről a pályát. Nincs a fent említettnél korábbi mentésem és nincs kedvem újrakezdeni a pályát az elejéről.

»Én is megtaláltam a bug dokumentálását, de a hivatalos fórumon is csak azt ajánlják megoldásnak, hogy menj vissza addig a mentésig, ahol a kristályokat felvetted, és játszd újra. Annyit tudok segíteni, hogy a http://tinyurl.com/n5293x oldalon van egy a pályákra lebontott mentés szekció, ahol vagy letöltheted a korábbi mentési ponthoz tartozó állományt, vagy esetleg a Shiva szobor utáni következő checkpointot megkeresve átugorhatod ezt a részt...

BIOSHOCK

Helló Tika!

Azt szeretném kérdezni, hogy van egy pár játék, amely SecuRom védelemmel van ellátva, (pl. BioShock), és ha jól tudom, ezek a netről töltenek le egy fájlt, és csak utána indul a játék. Sajnos nekem még nincs internetem, és feleslegesen nem akarok pénzt költeni olyan játékra, amely emiatt nem indul el. Egy régebbi guruban olvastam, hogy az Alone in the Dark-nak is ilyen védelme van, de miután a SecuRom elintézte a dolgát, offline is működik. Tehát az lenne a kérdésem, hogy ezekhez a játékokhoz elég az, ha a gépet elviszem unokatesóhoz, ott letölti a fájlt (vagy amit akar), és utána kell-e még internetkapcsolat?

Mélységes tisztelettel: Lacek

»A SecuRom miatt valóban a játék telepítésekor élő internet-kapcsolat kell az aktiváláshoz, de utána már nem, sőt nemrégiben eltörölték az aktiválási limitet (ha a gép hardverkiépítése megváltozott, vagy más gépre akartad feltelepíteni csak 2 ill. később 5 alkalommal engedte újra aktiválni a szoftvert, de mint írtam, ez már megszűnt). Tehát a módszer, amit szeretnél használni, működni fog, kössétek be a modemet a gépedre, hozzatok létre net-kapcsolatot, telepítsd/aktiváld a játékot, és cuccolhatsz haza.

EUROPA UNIVERSALIS III

Tisztelt PC Guru!

Egyetlen kérdésem lenne az Europa Universalis III-mal kapcsolatban. Hogyan lehet egységeket feltenni a hajókra? Vannak hajóim, amelyek képesek ezredek szállítására, de nem tudtam rájönni miként lehetséges.

Kérlek, segítsetek!

Helmar(hun)

»A Cog és a Flyte alkalmas csak azt hiszem. A lényeg, hogy ne a kikötőben próbáld felterelni a gyalogságot - mert ugye ez lenne a logikus, de hát miért is működne így. Szóval a hajóval menj ki a vízre, közel a felpakolandó egységhez, aztán a gyalogságon klikkelj (kijelölöd), és jobb egérgombbal kattints a hajóra.

LOTR ONLINE

Kedves PC Guru Szerkesztőség!

Az első kérdésem az lenne, hogy a fent említett játékot hogyan, hol lehet megszerezni és mennyiért? A második az, hogy a havi kártya hogyan működik (hány hónapra kell fizetni, és hogy mennyibe kerül)?

Az Oblivion: The Elder Scrolls IV-nél pedig az lenne, hogy azon a pályán tartok, amikor elmentem egy szoborhoz, amihez hárman "imádkoznak", és az a küldetés neve, hogy will-o-the wisp (azt hiszem).

Már találtam ilyen lényeket, le is győztem őket, de csak eddig jutottam. Nagyon szeretném, ha segítenétek, mert már egy ideje itt vagyok, és nem tudom megoldani.

Hű olvasótok, Adrián

»1. LoTR Online: A legolcsóbb lehetőség, ha van dombornyomott kártyád illetve olyan, ami nemzetközi online tranzakciókra használható, ekkor 9,99 USD-ért megveheted a játék digitális változatát. A digitális változat a játék letölthető verziója, 30 napos játék lehetőséggel. A havi előfizetési díjat aztán az előbbi bankkártyáról tudod majd kiegyenlíteni, vagy Paypal-ról. Illetve, ahogy írtad van még a Game Card lehetőség. A Game Card 60 napos feltöltési lehetőséget biztosít, cirka 7e ft körül van az ára. Ehhez kell a retail játék (trial verzió úgy tudom nem jó, legalábbis a FAQ és maga a kártya is azt írja, hogy az ingyenes próbaverzióra nem lehet Game Cardos hosszabbítást tenni), szóval kell a digitális változat, vagy venned kell egy bolti példányt a játékból - a bolti kb. 12e forintba van, és elég kevés helyen kapható. A Game Card használata egyszerű, a játékhoz létre kell hoznod egy accountot (ahol a karaktered, és az adataid tárolódnak), és ide tudod majd a kártyán szereplő kódot bepötyögni, ha hosszabbítani akarsz.

2. A szoborra (Azura szentély) tedd rá a Will-o-the-Wispet hajnalban 5-7, vagy este 17-19 óra alatt (twilight hours - szürkületi idők).

GEARS OF WAR

Hi!

Egy nagy bajom lenne a Gears of War c. játékkal! Feltelepítem, elindítom, aztán kiírja, hogy "C:/Program Files/Microsoft Games/Gears of War/binaries/wargame-g4wlive.exe: Módosított programkóddal nem futtathatod a játékot. Telepítsd újra a játékot." De én már háromszor feltelepítettem a játékot, és nem működik, pedig mennyit akartam volna nyomni. Előre is kösz: RyaN

»Már javították a hibát, a CDProject oldaláról kell letölteni egy patch-et, és működni fog. A http://www.cdprojekt.hu-n a cucc kint van a főoldalon. De direktbe is tudod tölteni a http://tinyurl.com/mbsulq linkről.

FLATOUT2

Hello Guruk!

Lenne egy problémám a FlatOut-tal, lehet, hogy elég egyszerűen megoldhatónak hangzik, de nekem mégse sikerült. A játék elején megjelent egy ilyen configuration ablak, ahol be lehet állítani mindent, és be is állítottam, csak a felbontást rontottam el, és véletlenül nagyobbra tettem, mint kéne. Na már most, nem tudom hogy lehet visszaállítani, mert a config ablak nem jött be újra, a játékon belül pedig nem lehet beállítani, már amennyit láttam a képernyőből a beállítás miatt. Ráadásul a reinstall sem segített, mert már megjegyezte ezt a beállítást, és nem tudom, hogy honnan a csudából lehetne ezt a kis beállítások ablakot előhozni.

Előre is nagyon köszönöm a választ!

»A konfigurációs ablak a Start menüből érhető, az Empire Interactive ->FlatOut2->Game Configuration menüpont alatt, nálam legalábbis ott megtalálható volt. Ha nálad nincs ilyen, akkor a parancssorba írd be, hogy "X:\Program Files\Empire Interactive\FlatOut 2\flatout2.exe" –setup (ahol X annak a meghajtónak a neve ahová a játékot telepítetted, illetve 64 bites környezetben az elérési út, a Program Files mappa eltérő neve miatt módosulhat)...

Üdv Tika!
A mostani teljes játékkal lenne egy igen zavaró problémám. Amikor belépek a játékba a menüben, még minden rendben megy. Amikor elindítom magát a versenyt, akkor a kép helyén csak fehérség tátong. A többi (nitrómérő, térkép stb.) meg ugyanúgy van, még a legkisebb felbontáson is. A minimum gépigény simán megvan. Tudnál segíteni?
»A Start menü\Empire Interactive\FlatOut2\Game Configuration panelen kapcsold a Post-Processing elől vedd ki a pipát.

GOLDEN HORDE
Hi Guru!
A The Golden Horde-ban a Keresztesek második pályáján megakadtam, amikor Herman von Schalza-val bemegyek a pálya közepén lévő keresztes bázisra, és innentől nem tudom, hogy mit kell. Próbáltam megvédeni a bázist, de az ellenség, amint láttam végtelen, és csak jönnek! Kérlek, segítsetek, mert nagyon tetszik a game!
»Van négy tábor a templom körül, és valóban végeláthatatlan hullámokban jön az ellen mindaddig, amíg ezt a négy tábort egyenként meg nem semmisíted. Tehát nem kellene beállni védekezésbe, hanem a támadók hullámok irányába kimozdulni, és a forrásukat próbáld megkeresni.
Ps. A 4 tábor után boszorkányok jönnek, akiket csak a főhős tud elkapni (sárga kéz ikon - mint az épületek elfoglalásánál)...

SWAT 4
Üdv PC Guru és Tika!
A SWAT 4-gyel lenne problémám! Elindítom a játékot, és a menüpontok fehér kockák, és nincs bennük semmilyen írás, a hátteret nem látni rendesen, mert az is fehér, csak pár fehér emberalak látszik. A DirectX 9.0c-t felraktam és úgy sem megy, a rendszerkövetelmények is megvannak. Légyszi segítsetek! Segítségeteket előre is kösz! Hű olvasótok és előfizetőtök: Atomicrain
»Ez tipikus VGA driver problémának hangzik, meg kellene próbálni frissíteni. Illetve http://tinyurl.com/lrbnrt oldalon van 1.1-es patch a játékhoz, ez is segíthet, de szerintem mindenképp az előbbi.

LOTR ROTK
Hogy lehet a LOTR Return of the Kingben coopban menni? Nem engedi bekapcsolni a coop opciót!
»Csak akkor kapcsol be a co-op (ez még nem hálózat alapú multis játék volt, csak olyan egygépes együttökörködős), ha egy gamepadot csatlakoztatsz a géphez, és így tudtok ketten játszani. Egyikőtök a billentyűzetről, a másik a gamepad-del.

WITCHER
Hali Tika!
Bocs, hogy megint zavargok, de a The Witcher bővített kiadáshoz a "sima" The Witcher is kell?
Előre is kösz: RyaN
»Nem. Ha a bővített kiadást veszed, az tartalmazza az alapjátékot meg egy szép kövér patch-et, plusz az extrákat. Ha esetleg megvolt az alapjáték, akkor pedig ingyenesen letölthető a bővített tartalom hozzá.

BF: HEROES
Kedves Tika!
Lenne egy apró kérdésem: hogy lehet BF Heroes béta kulcsot kérni, és használni? Néztem már a Jutyubon, de a weboldalak, amiket ajánlanak, az én gépem szerint nem is léteznek. Egy majdnem sikeres próbálkozást tettem a myinternetservices.com-on, és ... what a hell?! "Kifogytunk a béta kulcsból."
Szóval ez van, könyörgöm, segíts!
Pruntyo
»A http://www.battlefield-heroes.com/ oldalon a Sign up for Beta feliratra kattintva tudsz béta kulcsot kérni, előtte persze EA accountot kell csinálnod, vagy ha már van, akkor azzal bejelentkezni, és úgy rámenni a Sign up feliratra. Mivel a limitet elérték már, a regisztrációd illetve a kérésed jegyezve lesz, de csak akkor kapsz kulcsot, ha van üres slot.

DIABLO
Hi Tika and all!
Mikor meg kell ölni Diablot, akkor nem birok hozzáérni, vagy ha hozzá is érek, akkor meg 1mm élete nem megy le. Ez valami bug? Esetleg egy patch segít? Mielőbbi válaszod várom. Üdv: Dénes
»Itt tudni kellene, hogy normal, nightmare vagy hell fokozaton játszol-e? Normalon csak poison resistje van, viszont a többi fokozaton már cold, lightning és fire immunitása is. De mindenképpen meg kellene próbálni az 1.11 vagy 1.12-es patch-t felrakni, mert bizonyos gépeken fordult már elő ilyen probléma.

UNREAL TOURNAMENT 3
Üdv Gurusok!
Az UT3-mal lenne az a problémám, hogy felraktam a The Haunted modot, aztán el akarok indítani egy mérkőzést, és hiába várom, nem tölt be a játék. Kikapcsolom a feladatkezelővel, ami azt írja ki, hogy a program nem válaszol. Egyébként csak a moddal csinálja ezt. A játék frissítve van a 2.1-es javítással, úgy hogy ez nem lehet probléma. Válaszotokat előre is köszönöm.
Levente
»A Haunted-ből a v2.0-t tetted fel? Ha a régebbit, akkor az sajnos hiba, mert az új patch-ekkel a korai verzió nem működik együtt, csak ha a http://tinyurl.com/ksupx3 oldalon található The Haunted UT3 Patch 2 Compability Update-t felteszed, bár logikusabb leszedni a v2.0-t, szintén erről az oldalról.
Ha esetleg az újabb verzió van felrakva, és az nem indul, akkor a játék parancsikonján a tulajdonságoknál ellenőrizd, hogy az exe fájl után a -mod=..\HauntedGame -solomod szöveg ott van-e, ha nincs, pótold...

PATAPON ÉS WIN7
Hello Guru Team!
Két dolog érdekel:
- Most írtátok a magazinban, hogy megjött a Patapon 2. része, ami király lett, és mindenkinek tetszett, aki ki tudta próbálni. Na már most, én még az elsőt sem tudtam kipróbálni, mert sem az 576 Kilobyte-ban sem a CD Galaxisnál nem láttam, sőt még a Media Marktban sem! Tudtok egy helyet ahol meg lehet venni? Még próbáltam leszedni torrentről is, de szoftvertörés, akkuhegesztés meg miegymás kellene. tudom ez nem tisztességes, de ha máshonnan nem tudom megszerezni, akkor ezt hogyan is kell?

- Az előző PC Guruban a teljes játéknál a Windows 7 volt meg a Meglepetés játék. A mostani magazinban meg is lepődtem a FlatOut 2-n, de akárhol kerestem nem találom a win7-et, és a mostani magazinban már azt sem látom, hogy hol van írva a mostani teljes játék és a következő teljes játék. Most vagy én vagyok vak, vagy nem került be. Hogy is van ez?
Köszönöm türelmetek és mielőbbi választ kérek.
Üdv:
Szmuty
»A Patapon még azért beszerezhető, nem kell rámozdulni a warezre. A http://tinyurl.com/nsyu4k felsorolt üzletek mindegyikében elvileg van készleten...
Teljes játék fronton a 2009/06-hoz a Baldurs Gate2 + Throne of Baal volt a melléklet, a mostani számhoz (2009/07) pedig a Flatout 2, és a Flatout 2 mellé tettük fel a Windows 7 RC1-et. Utóbbit ugye úgy lehet elérni, ha a BIOS-ban a CD-ROM-ról való bootolást beállítod, és úgy indítod újra a gépet, hogy a PCGURU melléklet a meghajtóban van - ilyenkor átvedlik telepítőlemezzé...
A Teljes játék címe mindig ki van írva a magazin előlapjára, igaz a kis plecsnik helye változik, de azért látható, ha nincs plecsni, akkor a kartonlapon tüntetjük fel, ami a magazint fedi (előfizusoknál nincs karton, de gondolom logikus, hogy miért). A következő havi (mostani) Teljes játék szintén meglepi, ezért nem olvashattál róla, egyébként az utolsó előtti-előtti oldalon a NEXT rovatba mindig kiírjuk, hogy mi lesz a következő (kivéve persze, ha még nem tudjuk, vagy meglepetésnek szánjuk)...

SACRED 2 FALLEN ANGEL

»fejlesztő: Ascaron
»kiadó: cdv Software Entertainment
»platform: Xbox 360

Majdnem hibátlan konzolos eljövetel...

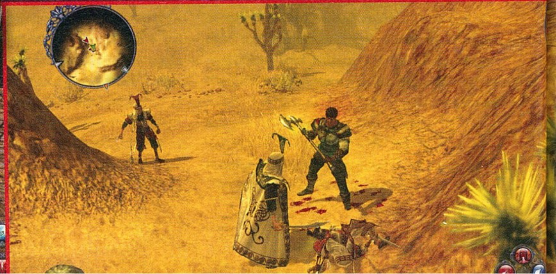
Ritka az olyan játék, amely előbb jelenik meg PC-re, s csak aztán konzolokra. Ilyen fehér holló a Sacred 2, amelynek most az X360-as verzióját volt alkalmunk tüzetesebben szemügyre venni. Nem titok, a tesztelés során remekül szórakoztunk...

írta» BATE

A félreértések elkerülése végett már az elején gyorsan leszögeznénk, hogy jelen cikkünk nem egy hagyományos teszt, nem célunk minden elemében kivesézni a programot, csupán arra koncentrálunk, hogy miképp sikerült az Ascaron derék fejlesztőinek átportolni a Sacred 2-t a legújabb konzolokra. Aki magáról a játékról, annak bővebb tartalmáról szeretne információkat, az lapozza fel a 2008/12-es PC Gurut, ott ugyanis Kredenc kollegánk négy oldalban tárgyalta a Fallen Angel pozitívumait és negatívumait.

BELE KELL MELEGEDNI

A Sacred 2 tavalyi megjelenésekor a legtöbb rossz pontot azért kapta, mert jó néhány bug keserítette a játékosok életét, arról nem is beszélve, hogy meglehetősen izmos vas kellett a maximális látványvilág megjelenítéséhez. Az első, amit a konzolos változatról tudni érdemes, hogy ezek a gyermekbetegségek már egyáltalán nincsenek jelen, a lemez behelyezését és az első karakter megalkotását követően egyetlen bosszantó bogár nélkül merülhetünk el Ancaria színpompás és csúnyának egyáltalán nem nevezhető világában. Az alapokkal tehát semmi gond, ennek ellenére kellhet egy jó óra, mire az ember otthonosan érzi magát a Sacred 2 univerzumában. A legnagyobb különbség a konzolok és a PC között, hogy amíg az utóbbi rendelkezik egy egérrel és egy egy minimum százkét gombos billentyűzettel, addig a konzolok mellé egy kontroller jár, amin maximálisan tizenhat programozható nyomógomb van. Talán nem kell ecsetelni, hogy a konzolok esetében mi-lyen durván szűkül az irányításra és a játék kezelésére szolgáló lehetőségek száma, így igen észnél kell lennie egy olyan fejlesztőcsapatnak, ami egy, a Sacredhez hasonló bonyolultságú programot akar átültetni a nextgen masinákra. Szerencsékre a PC-s megjelenés óta eltelt több mint fél évben az Ascaron legényei és leányai nem tétlenkedtek, egy meglehetősen használható rendszert dolgoztak ki a játékuk alá – más kérdés, hogy ezt a rendszert bizony szokni kell, mire elkezdjük ösztönből, félrenyúlás nélkül kezelni. Hogy értsétek miről is van szó: a Sacred ugyebár egy hack and slash program, abból is a bonyolultabb fajta, tele varázslatokkal, különböző támadásokkal, előhető varázsitalokkal, eszköztárral és sok más egyébbel. Mindezek PC-n kattintásokkal és gyorsbillentyűkkel pillanatok



alatt elérhetőek, de konzolon egy olyan átlátható rendszert kell kidolgozni, amely nem megy a játékélmény rovására. Aggodalomra semmi ok, pont egy ilyen rendszer került a Sacredbe is, csak beletelik egy kis időbe, mire megszokjuk és memorizáljuk, hogy mi történik, ha az RB-t és az LB-t nyomjuk le, és mi, ha a jobb- vagy a balravaszt, arról nem is beszélve, hogy a rengeteg opció eléréséhez olykor szükség van a különböző billentyűk kombinálására is. Szerencsére a játék partner abban, hogy belejöjjünk a dologba, ugyanis egy meglehetősen lassú felvezetés során vethetjük bele magunkat a kalandba, és a kezdeti kóborlások és az alacsony szintű szörnyikék legyűrése közben bőven lesz időnk megtanulni az alapokat, a szimpla harctól egészen a menürendszer kezeléséig. Persze biztos lesznek olyanok is, akik furcsállni fogják, hogy milyen lassan indul be a játék, nyoma sincs például annak az azonnali pörgésnek, mint ami a Diablo 2-ben fogadott. Emiatt azonban vétek lenne abbahagyni a kalandot, azt javasoljuk mindenkinek, hogy kicsit hangolódjon át a Sacredre, vegye fel a játék ritmusát, ugyanis egy olyan programmal van dolgunk, amely a maga nemében egyedülálló konzolon – igen ritkán találkozni ilyen „klasszikus" hack and slash-sel a Sony és a Microsoft masináin. Persze nemcsak az szól a program mellett, hogy egyedül képviseli a vérbeli Diablo-klónokat, hanem az is, hogy valóban egy jó játékkal van dolgunk, olyannal, amitől (ha időt szánunk rá, hogy ráérezzünk a hangulatára), nehezen fogunk tudni elszakadni. A Sacred 2 igazi időgyilkos, akárcsak a nagy elődei, milliónyi apró küldetés, még több szörny, képességek garmadája és megszámlálhatatlan felszerelés várja, hogy felfedezzük a ránk váró történet során.

»A Sacred 2 gyűjtői változatban is kapható, dupla oldalú poszterrel, a játék hanganyagát tartalmazó CD-vel és egy 10 cm-es, meglehetősen jól kinéző szeráffigurával.«

LÉGY A LEVESBEN

Habár alapvetően elégedettek vagyunk a Sacred 2 portolásával, azért nem minden sikerült tökéletesre, és a pozitív oldal mellett át kell egy kicsit pillantani az árnyékosabb térfélre is. Ami sokáig szúrta a szemünket, az a játék kamerakezelése: az alapbeállítás (ami már-már TPS-szerű megoldás) jól mutatja a karakterünket és a körülötte lévő dolgokat, de nem állíthatjuk szabadon és ha például besétálunk két domb közé, akkor lehetőségünk sincs „felfelé" nézni, azaz lehet, hogy öt méterre előttünk van egy csapat briganti, de a látótávolság és a szög miatt nekünk esélyünk sincs megpillantani őket. Éppen ezért ezt a nézetet hanyagoltuk és inkább átváltottunk a „madártávlatra", ami ugyan jól mutatta az egész terepet, de hősünk olykor-olykor teljesen elveszett benne. Használható középút sajnos nincs, s habár pár óra játék után az ember megszokja a korlátokat, azért ezen a részen nem ártott volna még egy kicsit csiszolni. Ezen felül már csak egy apróságra bukkantunk: a program helyenként nem reagált azonnal a kontrollerrel leadott parancsainkra – a jelenség nem állandó, de alkalmanként érezhető volt, hogy bizony nem nyomtuk meg elég „erősen" azt a gombot, és kapott is a hősünk az arcába elég rendesen...

VÉGÍTÉLET

Ahogy az magából a cikkből is leszűrhető, a Sacred 2: Fallen Angel konzolra történő átírása nem lett tökéletes, de a fejlesztők bőven hozták a kötelezőt. Az Ascaron programjában egy olyan játékot tiszteltethetünk, amit érdemes kipróbálni – és nemcsak akkor, hogyha a műfaj megszállottja vagy. Ugyan kell egy kis idő, mire minden kézre áll és elkap a fogaskerék, ám ha ráérzel az egyedi atmoszférára, akkor biztos, hogy egy darabig nem fogod elhagyni Ancaria összetett és rengeteg lehetőséget rejtő világát. A program értékét nagyban növeli, hogy hasonló kaliberű játékkal nem nagyon találkozhatunk a vezető konzolokon, így talán túlzás nélkül állíthatjuk, hogy hiánypótló darabbal van dolgunk, hack and slash rajongóknak semmiképp nem maradhat ki a gyűjteményből ez a darab.«

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%
ÉLETTARTAM»	»90%

»A Sacred 2 látványos hibáktól mentesen érkezett meg konzolra, szállítva a hamisítatlan hack and slash játékmenetet, ezzel jókora űrt töltve be a nextgen masinák játékfelhozatalában.

PRO »Szép és rengeteg lehetőséget tartalmazó játék, igazi időgyilkos - ezúttal hibák nélkül.

KONTRA »A kamerakezelés kissé korlátozott és néha „süket" a program a kontrollerre.

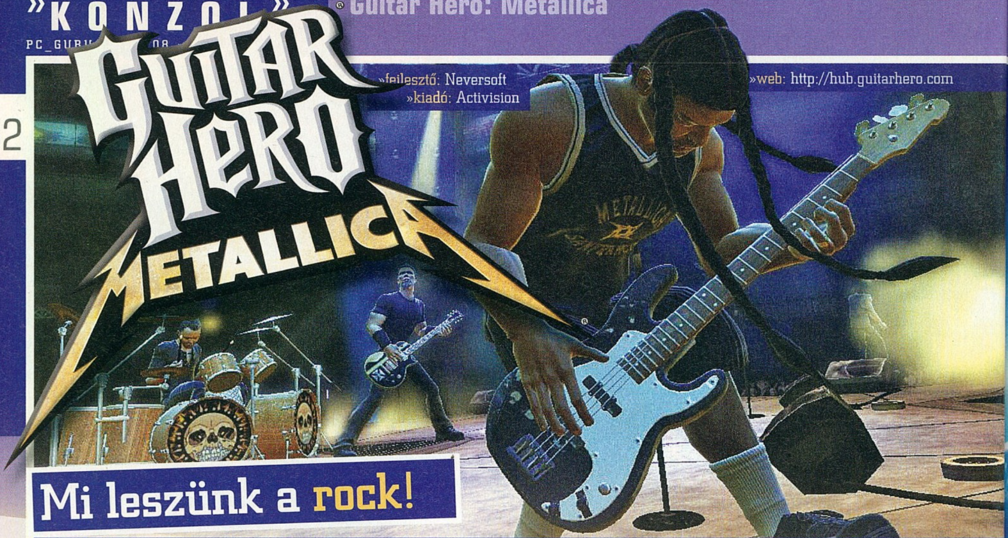
»85%«

»Sacred 2: Fallen Angel«

»NYERD MEG TE A SACRED 2-ŐT«

A játék hazai forgalmazója a **Seven M Kft.** jóvoltából most lehetőségünk van kisorsolni köztetek a **Sacred 2: Fallen Angel**-t, méghozzá egy **Xbox360**-as verziót, és ezért nem kell mást tennetek, mint elindítani egy böngészőt és ellátogatni a **www.pcguru.hu/sacred_box** címre, ahol az adataitok megadása után már nincs is más dolgotok, mint helyesen válaszolni az ott feltett kérdésre és várni a következő **PC Guru**t, amelyben a nyertes nevét is feltüntetjük majd a **Levrov**ban.

FALLEN ANGEL SACRED 2



»fejlesztő: Neversoft
»kiadó: Activision
»web: http://hub.guitarhero.com

Mi leszünk a rock!

Igazából sosem tetszett a Guitar Hero felhozatala? Szerettél volna igazi metált játszani? Esetleg minden mást eldobolsz experten? Nos, akkor megérkezett a te GH-epizódod!

írta» MIGUEL

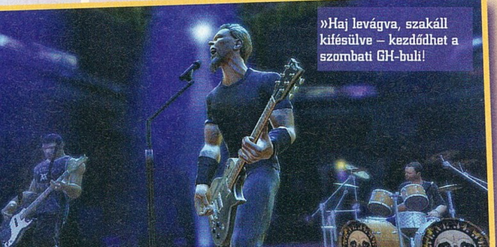
A Guitar Hero fejlesztői végre komolyan veszik a sorozat címét, és olyan együttest kerestek, akinek zenéje miatt valóban milliók akartak (és akarnak még most is) igazi gitárossá válni. Azonban a Metallica nem csak húrvirtuózok számára jelent kihívást, hiszen Lars Ulrichról sok rosszat el lehet mondani, de tény, hogy amit ő tud a dobfelszerelés mögött, azt csak kevesek csinálják utána. Illetve csak kevesen csinálták, ugyanis most mindenki nekülhet a dolognak.

A SZOKÁSOS

Igazából dőreség lenne azt várni, hogy a Guitar Hero Metallica túl sok újdonságot hozna a műfajba, és lám, nem is történik ilyesmi. Játékmenet szempontjából is csak egy apróságról beszélhetünk, a dobosok esetében ugyanis bevezetésre került az Expert+ fokozat, vagyis egy extranehéz mód, ahol a dobszetthez külön megvásárolható második lábdob is szerephez jut (illetve jut az már Easy-n is, csak ott nem sok értelme van a számonkénti öt darab lábdobot két végtaggal teljesíteni). Nagyjából tehát egy 2000 forintos kontrollerkiegészítő személyében ki is merül minden újítás, de aggodalomra semmi ok: a GH már önmagában is remek móka, ráadásul végre megkaptunk a földkerekség legjobb zeneszámai közül néhányat, így falicsempe legyek, ha bárkinek is az innováció hiánya miatt nem tetszik majd a játék. Ami ennél egy fokkal furcsább: a Quickplay menüben már az első alkalommal elérhető minden egyes szám, nem kell a karriermódban megharcolni értük. Elsőre nem is igazán értettük, hogy érhet minket ilyen szerencse, aztán rájöttünk, hogy a készítők ezzel inkább azokat célozzák, akik nem akarnak hosszú órákat játszani, csak el akarják dobolni a két kedvenc számukat (az Enter Sandmant és a Nothing Else Matterst, nyilván). A karriermód ettől függetlenül is biztosít jutalmat, egy-egy szám eljátszása után ugyanis érdekes információkkal telezsúfolt werkfilmeket láthatunk, és a rajongóknak ez talán mindennél többet jelent. Igazából végig egyfajta kettősség jellemzi a játékot, látszik, hogy az Activision a hithű Metallica-rajongókat ugyanannyira ki akarja elégíteni, mint azokat, akik az imént említett két számnál többet nem tudnának felsorolni az együttes repertoárjából.

TISZTA HETFIELD

Közismert tény, hogy a zenés játékok nem a grafikájukkal hódították meg a világot, ennek ellenére a kategóriáin belül szemkápráztató őrület, amit kapunk. A fejlesztők véres verítékkel a zenekar tagjainak utolsó szempillarezdülését is rögzítették, és játék közben mindezt viszont is láthatjuk. Hetfield előredőlve mutogat, Ulrich fura grimaszokat vág két futam között, Hammet szinte tépi a húrokat, Robert Trujillo (a Metallica történelmét kevéssé ismerőknek: ő az „új" basszgitáros, 2003 óta tölti be ezt a posztot) pedig látványos dervistáncot lejt – mindezt persze csak azok látják, akik épp nem a kontrollereken izzadnak, hanem a karosszékből figyelnek. Ettől függetlenül tény, hogy a tagok ilyen szintű bevonása sokat lendít a játékon, de a lényeg továbbra is a zenekar életművének digitális újragondolása. A játékmódok is maradtak, ahogy eddig voltak: énekes, gitáros, basszgitáros, dobos, illetve ezek tetszés szerinti kombinációja online vagy a nappaliban. Ha valaki korábban DLC formájában megvásárolta a Death Magnetic albumot, az most automatikusan elérhetővé válik a játékon belül, így összesen 38 Metallica-nóta vár minket. Ezen túlmenően az együttes tagjai kiválasztottak 21 számot egyéb előadóktól, akik valamilyen szinten hatással voltak rájuk az évek során (vagy egyszerűen csak tetszett nekik a zene). Az így összeálló tracklista bármilyen kényes ízlésű rockernek (vagy szabadabb felfogású nem-rockernek) is kedvére válhat.«



»Haj levágva, szakáll kifésülve – kezdődhet a szombati GH-buli!

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»99%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%
ÉLETTARTAM»	»80%

»A vitatható minőségű Aerosmith után végre olyan együttest kaptunk a Guitar Hero epizódok sorában, akiktől két számnál többet is el akarunk játszani, ráadásul veszett jól festenek motion capture-ben.

PRO »A plusz lábdob igazi kihívás, és szerencsére minden fontosabb Metallica-számot megkapunk.

KONTRA »Nagy kár, hogy mindenféle munka nélkül, már rögtön az elején eljátszhatunk mindent.

»85%«

Rock Band Unplugged

»fejlesztő: Harmonix Music Systems
»kiadó: EA/MTV GAMES »web: www.rockband.com

Egy bandatag mind felett!

Tavaly a Guitar Hero-széria támadta be a kézikonzolokat, méghozzá hatalmas sikerrel, így a rivális sem maradhatott ki a jóból. Megérkezett a Rock Band Unplugged, ami ezúttal PSP-n izzasztja az önjelölt rockzenészeket.

írta» BATE

A azok után, hogy tavaly a Guitar Hero franchise megjelent a Nintendo DS-re, nincs mit csodálkozni azon, hogy a konkurens Rock Band is átnyergelt a kézikonzolokra, bízván abban, hogy meghódítják a kisebb kütyükért rajongók másik táborát. A kihívás nem volt csekély, hiszen amíg a DS-en az érintőképernyő segítségével megmaradt a gitározás illúziója, addig a Sony PSP-n csupán a gombok segítségével kellett hasonló élményt generálni. Szinte hihetetlen, de a Harmonix nem bukott bele a feladatba, hanem kihoztak egy olyan programot, ami bizony ismét rávesz minket, hogy bandát alakítsunk – csak most kicsiben.

EGYSZEMÉLYES ZENEKAR

Na persze a kicsi jelző nem vonatkozik a tartalomra, ugyanis a kistestvérben megvan minden, amit az Xboxos és PS3-as verziók tudnak. Készíthetünk saját együttest, a Rock Band 1-2 legjobb számait játszhatjuk újra, csapatunkkal rajongókat és pénzt gyűjthetünk, egyre híresebbek lehetünk, meghódíthatjuk az egész világot, pénzt szerezhetünk és kedvünkre alakíthatjuk a banda tagjait a tömérdek megnyitott ruhadarabbal, gitárral és egyéb kiegészítővel. Nem tévedés, a bandánk most is négyfős, ám mielőtt azt hinnétek, hogy csak multiplayerben lehet összehozni egy egész zenekart, eláruljuk, hogy erről szó sincs, a játék lényege (és egyben a kihívás a programban) éppen az, hogy a játékosnak egyedül kell betöltenie a dobos, a basszeros, a szólógitáros és az énekes szerepét. S, hogy miképp működik mindez? Amilyen egyszerű, olyan nagyszerű a képlet: az akkordokat (dobütéseket, énekhangokat) az iránygombokkal és a négyzet, kör, háromszög gombokkal kell lefognunk, pengetni pedig nem kell, ellenben időben váltanunk kell az egyes hangszerek között, hogy ne rontsuk el a nótát. Általában minden részegységen pár taktust kell csak játszani, és a jobb és bal ravasszal kell ugranunk egy újabb hangszerre – azt, hogy meddig tart egy bandatag „játékideje" jól mutatja a lenyomandó hangokat tartalmazó sáv széle, és ha nem hibázunk, akkor a szorzókat mutató karikák is útbaigazítanak, hogy merre kell váltanunk. Ha esetleg elrontjuk a számokat, akkor szorzók nem lesznek, de hallani fogjuk, hogy melyik hangszer esik ki az éppen előadott számból és ebből azonnal tudni is fogjuk, hogy min kell egy kicsit játszanunk, hogy ismét egyenesben legyünk. Akárcsak az eredeti Rock Bandben, itt is lesznek szólók és az összegyűjtött bónuszainkat is ellőhetjük, méghozzá az X gomb megnyomásával. Leírva kicsit furának tűnik a dolog és elsőre nagyon idegen lehet a játék, de nem szabad feladni, ugyanis ha ráérzünk az Unplugged ízére, akkor ugyanúgy a rabjaivá válhatunk, mint a műanyag hangszerekkel játszott változatnak. Ha esetleg elsőre nem vagytok sikeresek, mindenképpen próbálkozzatok az Extrák között található Warm Up játékmóddal, itt ugyanis nem kell váltogatni a hangszerek között, csak játszotok azzal a hangszerrel, amihez éppen kedvetek van. Mindent egybevetve igazán korrekt kis ritmusjáték a Rock Band Unplugged, s habár soha nem lesz olyan szórakoztató, mint a barátokkal játszott dobos, gitáros, mikrofonos móka, azért ettől függetlenül nagyon jól el lehet vele szórakozni. Csupán arra kell figyelnetek, hogy a buszon, villamoson, vonaton ne nagyon éljétek bele magatokat, mert tuti bolondnak néznek, ha a fejetekkel elkezditek lekövetni a ritmust, és a tömegről megfeledkezve dalra fakadtok...«

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»99%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%
ÉLETTARTAM»	»80%

»Nem nagyon hittük, hogy a hangszeres játék imitálása nélkül lehet élvezetes Rock Band játékot készíteni, de a Harmonix rácáfolt a félelmeinkre és egy igen élvezetes játékot dobott össze, a franchise nem szenved csorbát PSP-n sem.

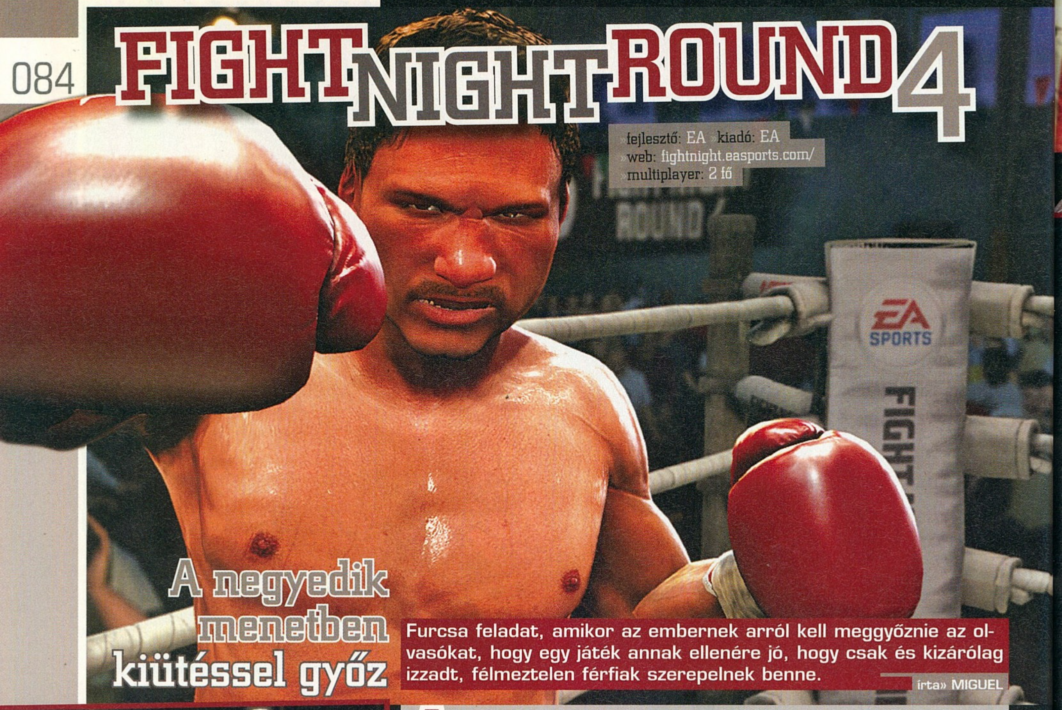
PRO »Van benne kihívás, rengeteg jó szám vár ránk és nagyon sokáig el lehet vele lenni.

KONTRA »Szokni kell a kezelést és vigyázni kell, hogy tartsunk szünetet, mert különben kifolynak a szemeink...

»80%«

FIGHT NIGHT ROUND 4

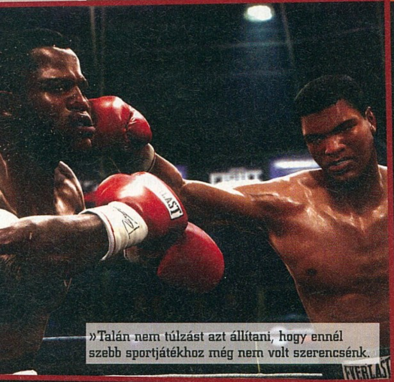
fejlesztő: EA kiadó: EA
web: fightnight.easports.com/
multiplayer: 2 fő



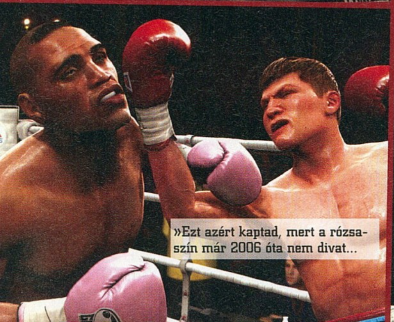
A negyedik menetben kiütéssel győz

Furcsa feladat, amikor az embernek arról kell meggyőznie az olvasókat, hogy egy játék annak ellenére jó, hogy csak és kizárólag izzadt, félmeztelen férfiak szerepelnek benne.

írta» MIGUEL



»Talán nem túlzást azt állítani, hogy ennél szebb sportjátékhoz még nem volt szerencsénk.



»Ezt azért kaptad, mert a rózsaszín már 2006 óta nem divat...

Az ökölvívás Magyarországon talán már nem olyan népszerű, mint tíz éve, mikor Kovács Koko István népszerűsége igazi sikersporttá tette (hogy aztán az első nagyobb pofon hirtelenségével kezdjen mélyrepülésbe a meccsek nézettsége). Ettől függetlenül itt van most egy játék, ami feltétlenül megérdemli az emberek figyelmét, az EA ugyanis a Fight Night Round 4 személyében elkészítette a kor legélethűbb, legrészletesebb és leglátványosabb sportprogramját. Aki csak teheti, húzzon kesztyűt, mert régen örültünk ekkora pofonoknak.

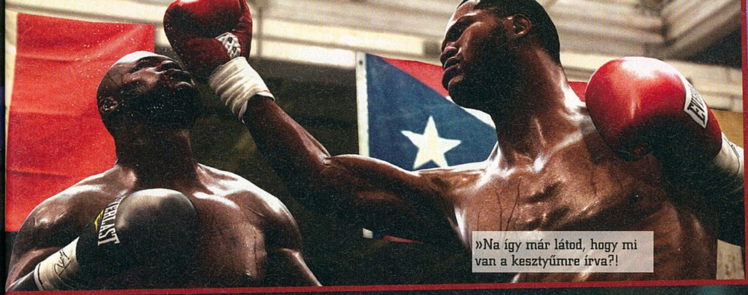
FEJ-FEJ-GYOMOR

Mivel a honi körülmények (a konzolok nem túl átütő népszerűsége) alapján nem igazán feltételezhetjük, hogy az olvasók túlnyomó többsége találkozott volna a sorozat előző részeivel, talán essünk túl az alapokon: a Fight Night bokszszimulátor, így a lényeg, hogy harmadik személyű nézetben alaposan kiosszuk az ellenfeleinket. Bár a meccsek alkotják a játék gerincét, azért nem ez minden: két menet között némi stratégiai érzék szükségeltetik a harcban szerzett sérüléseink ápolására, a két összecsapás közt eltelt idő pedig a szigorú edzés ideje – különböző minijátékokkal növelhetjük ökölvívónk számos meghatározó értéke (egyebek közt az állóképesség, a két kéz ütőereje, a kettős fedezék szilárdsága...) közül az általunk fontosnak tartottakat. Ezek a rövidebb játékbetétek amúgy a való életből ellesett edzésmotívumok, mert bár ugrálókötelezni nem kell, a különféle homokzsákok püfölése, a kesztyűzés vagy az edző által bemondott kombinációk gyakorlása a valóságban is fontos eleme a felkészülésnek. Persze itt is érdemes előre meggondolni, hogy milyen logika mentén tervezzük meg digitális másunk tulajdonságait, ugyanis ha folyamatosan csak egy tulajdonságra koncentrálunk, annak a többi érték látja kárát.

A RING NEM JÁTSZÓTÉR

Ahogy azt a felvezetőben is említettem, a játék elsősorban a látványra megy rá, és ez talán a cikk képein is átjön: a mellékelt mozzanatok mind-mind meccs közben kerültek megörökítésre, így túlzás nélkül állítható, hogy már-már fotorealisztikus minőségben csépelhetjük az ellenfelünket. Azonban nem is az a fontos, hogy távolról nézve tévéközvetítésnek is tűnhet a Fight Night negyedik menete, hanem az, hogy a részletekbe menve sem találunk hibát a megjelenítésben. Az újság hasábjain sokszor olvasni, hogy a grafika másodlagos egy játék

A bokszvilágot szemmel tartóknak illeve a régi nagyok rajongóinak lehet jó hír, hogy a sorozat most is számos hírességet vonultat fel, így lejátszhatunk olyan meccseket, amik amúgy sosem jöhettek volna létre. Sugar Ray versus Iron Mike, valaki?



»Na így már látod, hogy mi van a kesztyűmre írva?!

megítélése során, azonban az EA új bokszjátéka kivétel: amikor a lassított felvételeken a valóságnak megfelelően feszülnek meg az izmok, vagy amikor egy-egy keményebb találatkor eltorzul az áldozat arca, akkor azért nem nagyon hagyhatjuk számításon kívül a külcsínt. Nemcsak a versenyzők kidolgozottsága bámulatos, de a környezet, a ring, a csarnok is párját ritkítóan részletes. Persze azt azért most is tudni kell, hogy a csodás grafika mit sem ér, ha maga a játék nem több egyszerű szemétnél. Szerencsére ilyesmiről a Fight Night Round 4 esetében szó sincs.

»A játék részletes karaktergenerálót tartalmaz, de az egyik legjobb, hogy kamera segítségével akár a saját arcunkat is betehetjük, hogy aztán pogácsává verjék az ellenfelek...«

ÜSD-VÁGD

A megújított irányítás nekem jobban kézre áll, és valljuk be, az EA mostanában ügyesen érez rá a kontroller jobb analóg karjában rejlő lehetőségekre. A Skate II-ben is egészen intuitív lett a kezelés, a Fight Night legújabb epizódjában pedig szinte maguktól jönnek a mozdulatok. Az egyenes ütésekhez szimplán átlósan föl vagy le, illetve oldalra kell húzni a kart, ha pedig valami cselesebb ütést szeretnénk bevinni, akkor a félköríves mozdulatok imitálásával csalhatjuk elő a megrendítő erejű horgokat. További lehetőségeink: a jobb ravaszt nyomva tartva mehetünk kettős fedezék mögé, a bal ravasszal pedig a felsőtestünket irányítjuk. Ez a két dolog a védekezésnél jön jól, ugyanis ha megfelelő ütemben húzzuk fel a kezünket vagy hajolunk el egy ütés elől, lehetőségünk van egy pontos és erős találatot bevinni a félresikerült ütés lendületében továbbpördülő ellenfélnek. Sajnos ezzel a rendszerrel két hiba van: egyrészt rossz megoldás, hogy vagy elhajolunk, vagy járunk, a kettő együtt nem megy; másrészt pedig a gép frusztrálóan jobban kezeli az ilyen ellentámadásokat. A játék tanulási görbéje amúgy pont a megfelelő: könnyű fokozaton simán visszavonulhatunk akár veretlenül is, közepes nehézségnél hamar bele lehet szokni, de azért van kihívás, bajnok szinten pedig már elég egy rosszul kiszámított mozdulat, hogy padlót fogjunk. Szintén újítás az a minijáték, ami a kiütés után jön: a bal karral igyekszünk megtalálni az egyensúlyunkat, és amikor ez sikerül, a jobbal felállunk. A minijáték nehézsége függ attól, hogy mennyire vagyunk az állóképességünk végén, illetve hogy mekkora volt az ütés, amitől kiterültünk. Érdemes megjegyezni, hogy általában nem elég egyetlen kósza parasztlengő ahhoz, hogy felnyaljuk a ringet: ha az életerőnk kritikus szint alá csökken, vagy ha kicsit jobban belebambulunk egy balhorogba, kell pár másodperc, amíg kiheverjük a fülzúgást és az elefántszerű reflexeket, és ha ilyenkor nem sikerül kivédenünk az ellenfél záporozó ütéseit, bizony hamar a már részletezett játékmeneti újítás segítségével kell feltápászkodnunk. Ugyanez persze az ellenfélre is igaz, vagyis ha látjuk, hogy pirosan villog az életerő, ne hagyjuk pihenni, üssük, ahogy a csövön kifér.

MAJDNEM TÖKÉLETES. MAJDNEM...

Sajnos azonban annak ellenére, hogy a játékról szinte csak szuperlatívuszokban beszélhetünk, van pár olyan momentum, ami mellett nem mehetünk el szó nélkül. Az egyik ilyen például az, hogy bár maga a harcrendszer fantasztikus, az ütések sokszor súlytalanok, illetve nemegyszer előfordul, hogy két, amúgy tökéletesen ugyanolyan ütés gyökeresen eltérő következményekkel jár. A videoteszt felvétele közben jöttünk rá arra, hogy a játék nem hajlandó kiütni az áldozati bárányként álldogáló ellenfelet, ettől függetlenül maga a meccs normál körülmények között túl könnyen fordul mészárlásba. Na nem mintha ez baj lenne: látványos, gyors és szép játék a Fight Night Round 4, csakúgy mint a sport, ami ihlette.«

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%
ÉLETTARTAM»	»90%

»El kell ismerni, a sorozat előrébb lépett, fejlődött, többet ad, mint az előző epizód. A rengeteg híresség, a megújított ökölvívó rendszer és a fotorealisztikus külső együttese összességében remek játékot ad ki.

PRO »Új irányítás, fantasztikus grafika, és a kiütések lassított visszajátszása remek élményt biztosít.

KONTRA »Maradtak furcsa apróságok, amik csak jó pár óra játék után jönnek elő.

»90%«

MI VÁR MÉG RÁNK 2009-BEN?

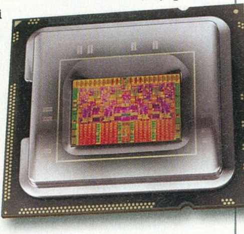
A Computex 2009 legjelentősebb hardverújdonságai

Június elején immáron sokadik alkalommal került megrendezésre a tajvani Computex kiállítás, ami minden évben lerántja a leplet a harmadik és negyedik negyedév informatikai újdonságairól. Exkluzív összeállításunkból megtudhatjátok, milyen termékekkel, technológiákkal találkozhatunk majd az év hátralévő részében.

írta» Horváth Patrik

ASZTALI PROCESSZOROK INVÁZIÓJA AZ INTELTŐL

Az Intel és az AMD is képviseltette magát a távol-keleti rendezvényen, de igazi bemutatót csak a kékek produkáltak, igaz ez sem volt nagyszabású. A netbookok tavalyi robbanásával a cég túlságosan elárasztotta a piacot a profitot alig termelő Atom processzorokkal, ráadásul a gazdasági világválság is beütött ősszel, így a novemberben debütáló Core i7-es termékcsalád a mai napig nem népszerű a felhasználók körében. Ennek oka kezdetben a drága DDR3 memória volt, amely mára filléres ráfordítást jelent. A kizárólag az Intel X58-as lapkakészlettel együtt megépíthető Nehalem platform újabb Extreme változattal bővült, nyugdíjba küldve ezzel a korábbi Core i7 965 EE-t. Szintén elköszön a boltok polcaitól a 940-es Nehalem, helyét a valamivel magasabb órajelen járó 950 veszi át. Marad viszont a belépő 920-as, amely a július elején esedékes ÁFA emelésnek köszönhetően újfent 70 ezer forint fölé kerül majd. Az alsóbb régiókban két új termék is érkezik (Core 2 Duo E7600 ill. Celeron E1600), ám ezek aligha fogják felkavarni a hónapok óta tartó állóvizet.



Az igazi áttörést a várhatóan szeptemberben útjára induló Lynnfield termékcsalád jelenti majd, a többség rájuk vár az i7 megjelenése óta. Az LGA 1156 foglalatba illeszkedő processzorok a sokadik csúszásukon vannak túl, de specifikációik egyáltalán nem változtak. Ennek értelmében továbbra is beépített kétcsatornás DDR3 memóriavezérlővel találkozhatunk és a Nehalemeknél látott QPI (Quick Path Interconnect) vezérlő is lekerül majd a felhasznált technológiák listájáról. Ez a leendő felhasználókat egyáltalán nem bántja, a kedvező árazás reményében borzalmasan sokan látogatták a különböző alaplapgyártó cégek standjait, Intel P55 és P57 chipsetre épülő deszkák után kutatva. A még mindig nem végleges állapotban lévő újdonságok majdnem mindenhol felütötték a fejüket, a legnagyobb választék szokkás szerint az Asusnál és a Gigabyte-nál volt, de a nagyérdemű olyan cégeknél is összefuthatott P55-ös alaplapokkal, mint a Biostar, az ECS vagy az eVGA.

ÚJ TITKOSÍTÁSI MÓDSZER A GIGABYTE-NÁL

A kiállításon bemutatott inteles alaplapok között általában felszereltségben voltak csak különbségek, egyedül a Gigabyte-nál láttunk olyan technológiai újítást, amely kiemelkedett a többi közül. A SmartTPM a szokásos TPM adatvédelmi technológiának egy Bluetooth modullal kiegészített változata. Működésének lényege nagyon egyszerű: a titkosítani kívánt adatokhoz csak egy, a mobiltelefonunkon eltárolt 2048 bites kulcs segítségével férhetünk hozzá, ami Bluetooth adatkapcsolaton keresztül kommunikál számítógépünkkel.

MOBIL FRONTON IS NYOMUL AZ INTEL

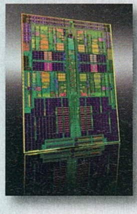
Az asztali vonal mellett frissült a mobil termékág is, egy-egy újdonság minden felsőbb árkategóriában megjelent, így két modellel (P8800, P9700) gazdagodott a P széria (25W TDP) és eggyel a T (T9900). A hamarosan piacra kerülő GS40 chipsetet kifejezetten a június elején útjára indul CULV család mellé tervezte a cég, főbb tulajdonságai közé tartozik az integrált HD gyorsítás és a natív HDMI kimenet. Az első alacsony fogyasztású (10 W TDP) kétmagos chipet (Pentium Mobile SU2700) már megtalálhatjuk az Acer Timeline szériájában is, ha betérünk egy hazai notebook kereskedésbe.

HARMADIK GENERÁCIÓS SATA

A véglegesítés küszöbén áll már a Serial ATA szabvány harmadik generációja, amely elődjénél kétszer nagyobb sávszélességet ígér. A show keretein belül egyetlen olyan alaplappal találkozhattak a kilátogatók, amely már támogatta a SATA-6G-t, ez pedig az Asus P6X58 Premium volt, amely a szokásos X58-as lapkakészletre épült és kifejezetten megnyerő színvilágával hamar magára vonzotta a tekinteteket.

TUPÍROZOTT AMD PROCESSZOROK, CHIPSETEK

Az AMD jól láthatóan inkább a GPU üzletágra koncentrált, hiszen processzorok közül gyakorlatilag csak a Phenom II termékcsaládból életre kívott Athlon II X2 és Phenom II X2 első példányai voltak jelen. A hazánkban is megvásárolható X2 250 és X2 550BE processzorok valamivel olcsóbbak, mint a középkategóriás sztárnak kikiáltott Phenom II X3 710, ám jóval drágábbak a leköszönő kétmagos elődöknél. Következő számunkban természetesen beszámolunk az újdonságok teljesítményéről, az alapból magas órajelek játékok bíztató eredményeket vetítenek előre.



A cégnek van kétség kívül a legfejlettebb chipset felhozatala, erre tettek most rá egy lapáttal: bemutatták az 785G északi hídat, amely a 780G-nek egy minimálisan továbbfejlesztett változata, Socket AM3-mas foglalattal és a HD4000-es szériából ismert UVD2 hardveres videogyorsító technológiával bővült (tehát HDMI porton immáron nyolccsatornás hangsávokat is kiküldhetünk). Az újítások szegénysége megmutatkozott a felhozatalban is, mindössze alig pár gyártónál botlottunk bele 785G-re épült deszkába, az ECS volt az egyetlen, akik előtérbe helyezték az újdonságot. A Black Series családba tartozó A785GM-G a DFI LANParty-kra jellemző kinézet mellett megkapta az eJiffy feature-t is, amely az Asus ExpressGate-jéhez hasonlóan egy mini, Linux alapú operációs rendszert jelent. A különbség annyi, hogy itt nem külön flash RAM-ban, hanem magán a merevlemezen foglal helyet az egész rendszer.

PANGÁS, PASSZÍVITÁS A VGA-KNÁL

Az újdonságok hiánya miatt a kilátogatók a jelenleg kapható videokártyák átvariált verzióival találkozhattak leginkább. Erre jó példa a több cégnél is megjelent passzív hűtésű Radeon HD4770 illetve 9800GT, de a nagyon régi alaplap tulajdonosokra is gondolt például a Powercolor, akik piacra dobták a Radeon HD4670 AGP csatlakozós változatát. Jól látszott az a tény is továbbá, hogy menynyi felhalmozódott NVIDIA-s GPU-kkal vannak tele bizonyos cégek, akik az AMD Radeonjainak remek ár/teljesítmény aránya miatt alig tudnak megszabadulni felgyülemlett portékájuktól, így – tekintettel arra, hogy árat már nem nagyon tudnak hova csökkenteni – megpróbálnak valami extrával kitűnni a tömegből, hogy magukra vonzzák a figyelmet. Erre rendszerint a hűtési rendszer cseréjét szokták választani, ami többek között az ECS-nél a Black és Silent szériák megszületését is magával hozta. Míg az előbbi egy kifejezetten tuningolt szekciót rejt egy speciális, többnyire nagy és fekete hűtőrendszerrel, addig a Silent szinte már magától értetődően passzív működést takar. A Black szériába inkább közép- és felsőkategóriás VGA-k tartoznak, míg a Silentbe jellemzően belépő szintű modellek. Közös ismertetőjelük, hogy egytől egyig NVIDIA által gyártott grafikus magokat tartalmaznak.

DIRECTX11 A GYAKORLATBAN

A show első és legnagyobb horderejű videokártyás újdonságát az AMD DirectX11-es bemutatója jelentette, amelyen lerántották a leplet egy kész, 40 nm-es DX11-es GPU-kat tartalmazó szilíciumostyáról. A kiállításon bemutatott rövidfilmek a tesszelláció és a Compute Shader képességekre fektették a hangsúlyt, a látvány igencsak meggyőző volt. Előbbivel poligonszám-növekedés, utóbbival mesterséges intelligencia-számítás érhető el (többek között). Habár a demógép átlátszó oldallapja mögött egy látszólag kereskedelmi forgalomba szánt VGA lapult, az első 40 nm-es DX11-es grafikus kártyák csak az utolsó negyedévben várhatók. Kezdetben az RV840-es GPU-ra építkezve (a középkategória alján), ami már iskolakezdés után nem sokkal elstartolhat.

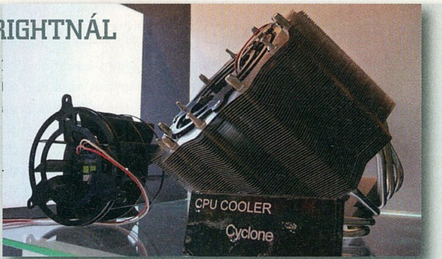
EGYRE NŐ A FESZÜLTSÉG

A show egyetlen komolyabb – kártya formájában is testet öltő – VGA-újdonságát az Asus prezentálta a Mars GTX295-tel, ami a szokásoktól eltérően fejlettebb feszültségszabályzó áramkörrel és két GTX285-ös GPU-val készülő GeForce GTX295. Az igazi különlegességet viszont a szoftveres feszültségállítás jelenti. Ahhoz, hogy a szörnyeteg erejét bemutassák, a mérnökök egy QHD (3840x2160) felbontású kijelzőre varázsolták a Far Cry 2-őt két Asus Mars társaságában és az összesen 4 GB VRAM-nak (is) köszönhetően a játék simán futott. A különleges GTX295 továbbra is két 8 tűs tápcsatlakozót igényel, ám itthon valószínűleg sosem fogunk vele találkozni, ugyanis a többi Asus exkluzivitáshoz hasonlóan ebből is mindössze ezer darab készül a világon (bár az érdeklődésre való tekintettel lehet, hogy ez a szám nőni fog).

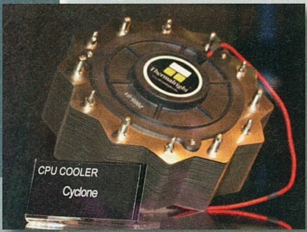
INNOVATÍV NOCTUA HŰTŐ

A közelgő Lynnfield premiernek köszönhetően a gyártók többsége új hűtési megoldással rukkolt elő, amely leginkább az LGA1156-os foglalattal való kompatibilitást szolgálja. Kifejezetten új hűtési technológiát nem láttunk egyik standon sem, a már jól bevált hőcsöves, oldalra illetve lefelé fújó ventilátor és hozzá tartozó hatalmas borda kombinációi voltak jelen ezúttal is. A leginnovatívabb csapatnak az osztrák Noctua bizonyult, akik azon kívül, hogy lerántották a leplet két hatalmas bordájukról, melyeken több pár alumínium hőcső lóg, bemutattak egy nagyon érdekes 144 mm-es légkavarót is. A ventilátor különlegessége, hogy háza is kör alakú, így a csavarmeneteket ki lehetett úgy alakítani, hogy fizikailag kompatibilisek legyenek a szokásos négyzet alakú 12 centis ventilátorokkal. A kiállításon ezt párszor meg is mutatták az arra látogatóknak. A 14,4 centis ventik várhatóan még halkabbak lesznek az eddig is kitűnő zajszinttel bíró 12-eseknél, kereskedelmi árukról és hazai megjelenésükről egyelőre nincs információnk.

CIKLON SÖPÖRT VÉGIG A THERMALRIGHTNÁL



Új gyártóval találkozhatott a nagyközönség a Thermalright standján. Igen, ott, ugyanis a tavaly év végén alapított Cogage a jövőben a Thermalright olcsóbb bordáit fogja alkalmazni saját ventilátorokkal. Ezzel vélhetően az anyacég saját magát akarja bevédeni, hogy csak és kizárólag a drágább konstrukciók maradjanak meg a Thermalright név alatt, így visszahozva az egykor szebb napokat is megélt márka presztízsét. A meglehetősen kis méretű standon ettől függetlenül jópár újdonság helyet kapott. A Thermalright színei alatt indul útjára a Cyclone termékcsalád, amely kezdetben két tagot számlál majd. Az egyik egy kisebb méretű, úgynevezett kompakt, míg a másik egy nagyobb, teljes értékű megoldás lesz különböző teljesítményfelvételű processzorokhoz. Közös ismertetőjelük, hogy a lamellák által közrefogott belső, henger alakú járatban kap egyelőre két hűtő került bemutatásra, melyek közül az egyik (True Spirit, LGA1366) a Thermalright Ultima, a másik (MST-140, LGA775/1366) az SI sorozatából lehet ismerős a szakértő szemeknek. Frissült a videokártya-hűtő részleg is, a T-Rad2 GTX az NVIDIA egymagos csúcskártyáira passzol, összesen hat hőcsővel és egy rengeteg lamellát tartalmazó hatalmas bordából áll. A kizárólag rézből készült termék a nyár végétől lesz elérhető egyelőre ismeretlen – de valószínűleg igen borsos – áron.



A HTPC ÉPÍTŐK ÁLMA

A hazánkban egyáltalán nem ismert, de tőlünk nyugatabbra nagy becsben tartott Origen AE újabb mini-ITX-es házról rántotta le a leplet. Az M10 a maga 200 dollárjáért az utolsó csavarig megszolgál, ugyanis szálcsiszolt alumíniumból készül, lekerekített formái és minőségi belső elrendezése miatt a HTPC építők álma lehet. A kizárólag low profile videokártyákat befogadni képes házikóban egyetlen notebook merevlemez fér csak el (illetve ha integrált videokártyát használunk, akkor egy asztali gépbe való is beépíthető), a hűtésről pedig két 6 centis ventilátor gondoskodhat. A 150W-os tápegység a házon kívül kapott helyett, ami szintén jó hír, hiszen eggyel kevesebb alkatrész, amit hűteni kell a meglehetősen apró kuckóban. A notebook optikai meghajtóval felvértezhető csodaház egy VFD kijelzőt is kapott infra támogatással, így a távirányítók kezelése is megoldott.

HDD CSERE – MENET KÖZBEN

Újabb belépő szintű házzal rukkolt elő az Antec. A Two Hundred a maga 59 dolláros végfelhasználói árával nem sokkal nyújt többet, mint a konkurensek ebben a kategóriában. Amit érdemes megjegyezni vele kapcsolatban az a processzorfoglalat mögött kivágott rész, így beszerelt alaplappal is könnyedén cserélhetünk rögzítőkerettel bíró hűtőket. Hasznos szolgáltatás továbbá a menet közbeni cserét (ún. hot swap) lehetővé tévő HDD foglalat. A hűtésről összesen öt ventilátor gondoskosik (egy hátsó 12-es a csomag alap tartozéka), melyből egy hátul, egy felül, egy oldalt és kettő elöl kaphat helyet. Bár a hazai forgalmazó egy ideje megszakította a kapcsolatot a német raktárral, egy másik nagykereskedés éppen készül beindítani az Antec termékek forgalmazását, így elképzelhető, hogy a minőségi házairól ismert vég termékeit (köztük a Two Hundreddel) hamarosan viszontláthatjuk a boltok polcain.

A CORSAIR ELSŐ SZÁMÍTÓGÉPHÁZA

Szintén toronyházzal váltott belépőt a számítógépház-gyártók közé a Corsair, ami eddig minőségi memóriáiról és tápegységeiről volt híres. Ezentúl a tápegységeket lesz mibe beletenni is, ugyanis az Obsidian 800D-re keresztelt ház meglehetősen impozáns darab. A Lian Li X1000-nél valamivel alacsonyabb szerkezet szintén a kamrás rendszert követi, ráadásul kívül-belül feketében pompázik, ami a modern gépépítők szívét nagymértékben megdobogtatja majd. A menet közben is cserélhető merevlemezek száma négy lehet, ezek külön ajtó mögött kaptak helyet a szálcsiszolt alumínium előlapon. A processzorfoglalat mögötti rész itt is ki van vágva, de ha nem szükséges hátlapi keret használata, akkor egy takarólemezzel el is rejthetjük az alaplap hátulját. Furcsa, hogy 2,5"-os merevlemezeknek nem jutott natív hely az egész házban, pedig a cég pár hónapja forgalmaz SSD meghajtókat is. A megjelenés dátuma nem, az ajánlott végfelhasználói ár viszont ismert: 299 dollár.

HATÉKONY ÉS ERŐS SEASONIC TÁPOK

A kiváló tápegységeiről ismert Seasonic újabb sikergyanús sorozatot mutatott be a kilátogatóknak. Az X-Series 650 és 750W-os egységekkel indul útnak, mindkét termék megkapta a 80 Plus Gold minősítést, ami annyit tesz, hogy 50%-os terhelésnél 90, míg alacsony és maximális terhelésnél 87%-os hatásfokkal dolgoznak. Ezek kiváló eredmények, apró szépséghiba, hogy a kiállításon több cég is bemutatta a hasonló minősítéssel rendelkező portékáját. Egy megfelelő szellőzéssel bíró (vagy kellően hideg) házban 20%-os terhelés alatt a tápegységek ventilátora kikapcsol, így passzív üzemmódban működnek tovább. A 14 centis ventilátorral büszkélkedő X-Series természetesen moduláris kábelezést kapott, kiskereskedelmi ára és megjelenési dátuma egyelőre nem ismert. Az viszont biztos, hogy elődjéhez hasonlóan ezt a belsőt is rengetegen fogják „kölcsönvenni" és saját márkanév alatt értékesíteni.

KICSINOSÍTOTT NETTOPOK – ECS, MSI

A nettopok gyártói nagyrészt kijelző nélküli megoldásokat hoztak és a méreten próbáltak spórolni. Az ECS például a szokásos belsőt egy Intel Tigerpoint platformmal fejelte meg (MX100), így a maximális memóriamennyiség a duplájára, 4 GB-ra hízott és szériatartozék a DVI kimenet és a kártyaolvasó is. Az MSI gyakorlatilag csak VGA-t újított (DE200), a totálisan elavultnak számító Intel 945GC chipset mellé egy Radeon HD4350 és vele együtt egy HDMI kimenet is került. Mindkét termékcsalád esetében 1,6 GHz-en zakatoló Atom processzor szolgál nyers erőként, az ECS-nél két-, az MSI-nél egymagos formában. Szintén az Elitegroup nevéhez fűződik a kiállítás legpofásabb nettopja, amelyet egy porcelán vázába építettek bele, így feltűnés nélkül lehet egyben a szoba dísze is, a szükséges kimenetek a váza legalján kaptak helyet, elvezetésükhöz segítséget nyújt az üreges foncsorozott talp, amire állítani kell.

MEDDIG NŐNEK MÉG A NOTEBOOKOK?

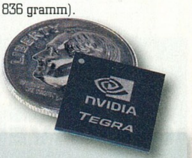
A netbookok világa fenekestül felfordulni látszik. A gyártók sorra jelentik be az egyre nagyobb kijelzővel bíró példányokat (ilyenkor érdemes egy pillanat erejéig az Asus eeePC 701-re gondolni, hogy tudjuk, honnan indultunk), a májusban megjelent Acer Aspire One 751h után az Asus is piacra dobta a kagylóról megálmodott eeePC utódját, a 11,6"-os 1101HA-t. A kijelző immáron 1366x768-as natív felbontással bír, a belső pedig annyiban változott, hogy a Poulsbo chipset mellé egy 2W-os fogyasztással rendelkező Z520-as vagy Z530-as Intel Atom processzor került. Ami viszont igazán újdonság és eddig sehol nem láthattuk, az az első netbook alapú TabletPC. Bár már januárban bejelentették, egészen mostanáig vártak a T91 piacra dobásával. A 8,9"-os érintőképernyővel ellátott kijelző (1024x600) természetesen 360 fokban forgatható és mellette dönthető is. Az Intel Poulsbo chipset mellé egy Z520-as Atom processzor került, háttértárként egy 16 GB-os SSD meghajtó áll rendelkezésre. Alapfelszereltség a WLAN és a Bluetooth, opcionálisan pedig kérhetünk TVtunert, HSDPA modemet és GPS vevőt is. A beépített akkumulátor legfeljebb 5 órás üzemidőre képes. A végfelhasználói árról még nincs információnk, azt viszont biztosra tudjuk, hogy hamarosan érkezik a nagyobbik testvér, 10"-os kijelzővel T101 néven.

AKIKNEK NEM SOK JUTOTT A RIVALDAFÉNYBŐL

A show-n a Tegra bemutató után hiába próbált meg az Acer kampányolni a Google ingyenes Android rendszere mellett, ugyanakkora sikere volt vele, mint annak a kínai gyártónak, aki a Via platformra épített szubnotebookot próbált meg eladni az arra járóknak. Pedig mindkettőben komoly fantázia van, valószínűleg a marketing és az idő lesz az, ami a nagy őszi rajtnál el fogja dönteni ki marad és ki megy.

AZ NVIDIA NAGYOT ARATHAT A TEGRÁVAL

Kétség kívül a következő egy év legnagyobb durranása lehet az NVIDIA Tegra chipje, ami önmagában akkora, mint egy SO-DIMM (notebook) memória modul, mégis sokkal okosabb annál, szinte már mindent tud. A tipikusan 1 W fogyasztással rendelkező SoC (System On Chip) rendszer nyolc részre osztható fel, mindegyik rész egy-egy tipikus felhasználási formához lett kialakítva. Ennek fényében van két központi egység, egy grafikus processzor, egy 2D-s motor, egy HD kódoló illetve dekódoló egység, egy képalkotásért és egy hangért felelős alrendszer. A Tegra alacsony fogyasztása annak tudható be, hogy csak azokat az alrendszereket tartja áram alatt, amelyekre éppen szükség van, a többit kikapcsolja. A különböző MID-ekben (Mobile Internet Device) és NetBookokban használt Intel Atom és Qualcomm Snapdragon platformokhoz képest az NVIDIA Tegra nagyságrendileg gyorsabb és sokkal többet is tud. Nem okoz neki gondot egy kis gépigényű játék futtatása vagy egy HD film levetítése sem. Kijelző nélküli zenehallgatásnál pedig a marketingesek szerint több hétig is elvan megfelelő áramforrás mellett az egész rendszer. Természetesen a sajtótájékoztatót és bemutatót nagy ováció övezte és követte, a Mobinnova pár órával később rögtön be is mutatta első Tegra alapú netbookját, amely 8,9"-os kijelzőt, WLAN-t és HSDPA modemet is kapott. A felhasználástól függően 5-10 óráig működtethető gép nem éri el az egy kilogrammot akkumulátorral együtt (egészen pontosan 836 gramm).



ÉRINTÉSÉRZÉKENY NETTOPOK ASUS MÓDRA

Az Asus első generációs NetTop-jaival enyhén szólva sem aratott sikert a kelet-európai régióban, az érintésérzékeny kijelzővel szerelt gépek túlságosan kicsik, lassúak és drágák voltak. A Computexen éppen ezért bemutatásra került a két utód, amely nem csak kijelzőben, de hardverben is eltér egymástól. A 2202T egy 1600x900-as felbontással bíró, érintésérzékeny 20"-os kijelzőt kapott, a sebességért pedig az NVIDIA Ion platformja a felelős. Ennek fényében a videokártya egy integrált GeForce 9400M (HDMI-vel), a processzor pedig a lassan másfél éves kétmagos Intel Atom 330. Memóriából a maximális 2 GB-ot, tárhelyből pedig alapértelmezés szerint 250 GB-ot kaptunk. Szintén széria tartozék a 802.11n szabványra épülő vezeték nélküli hálózat és a billentyűzet, valamint az egér is. A 2203T egy 21,5"-os fullHD kijelzőbe rejtett megoldást takar, amely sokkal inkább az Apple iMac családja ellen indul harcba, hiszen jelentős előrelépés tapasztalható a kisebbik modellhez képest. Atom processzornak és Ion platformnak itt már nyoma sincs, a nyers erőt egy mobil Core 2 Duo T6500 jelenti, memóriából 4 GB-ot, tárhelyből 320 GB-ot kapunk. A videokártya szerepét a 80 shaderrel rendelkező ATI Mobility Radeon HD4570 tölti be, amely 512 MB saját memóriával bír. A 802.11n-es WLAN mellett, ha nem is szériaként, de opcionális lehetőségként választhatunk Blu-Ray olvasó/DVD-író kombó meghajtót. A kisebbik modell vételára valahol 700 dollár környékén, a nagyobbik testvér pedig kiépítéstől függően 800-1200 dollár között kerül majd piacra a nyár végén.

VÉGLEGES VÁZLAT

ANTEC MINI SKELETON 90

Az Antec bemutatta Skeleton házának mini-ITX alaplapokhoz készült változatát, ami egyedi formájával és megoldásaival hívja fel magára a figyelmet.

Első ránézésre azonnal látszik, hogy nem egy szokványos számítógép házról van szó. A Mini Skeleton 90 – hasonlóan nagyobb testvéréhez, a Skeletonhoz – tulajdonképpen nem is egy hagyományos értelemben vett ház, hanem egy full extrás „beépítő keret". Ennek vitathatatlan előnye, hogy jól szellőzik és extravagánsan néz ki, hátránya pedig, hogy idővel nagyon beporosodnak a gép alkatrészei. Mindamellett az, aki ilyen házat vesz, valószínűleg meglehetősen gyakran bütyköli a PC-jét, így egy kis por nem fog gondot okozni. A váz 0.8 mm vastag acélból készül, s a mini-ITX alaplap mellett 5 meghájtó (1x5.25", 2x2.5", 2x3.5") fogadására képes. A hűtéshez szükséges légáramlatról a felül trónoló, kék LED-el ellátott 150mm-es TriCool ventilátor gondoskodik, ami kiegészül egy hátsó 70mm-es légkavaróval. A szerelést nagymértékben megkönnyíti, hogy az alsó rekesz kihúzható, szabadabb hozzáférést biztosítva az alkatrészekhez. A Mini Skeleton 90 hazai elérhetőségét és árát egyelőre homály fedi, tőlünk nyugatabbra 120 USD körüli áron fog forgalomba kerülni.«

MÉG JOBB, MÉG OKOSABB

APPLE IPHONE 3G S

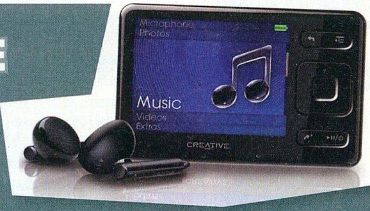
Bemutatták az iPhone széria legújabb tagját, a 3G S-t, ami számos területen mutat fejlődést a 3G-hez képest, ezek közé tartozik a gyorsabb processzor, a több memória, a jobb kamera és a videofelvétel lehetősége.

Elődjénél kétszer gyorsabb processzort kapott az új iPhone az Apple tájékoztatása szerint, erre utal a típusjelzésben szereplő S betű is (Speed – Sebesség). Ennek ellenére tovább bírja a készülék akkumulátora, GSM hálózaton 12 óra, 3G hálózaton pedig 5 óra beszélgetési időt kapunk, a rendelkezésre állás ideje 300 óra, videolejátszásnál 10 óráig, audio esetén pedig 30 óráig számíthatunk a készülék szolgálataira egy feltöltéssel. Kétféle verzió kerül forgalomba, a kisebb 16, míg a nagyobbik 32 GB fedélzeti memóriát kap. Sokat javítottak a kamerán, felbontása 3 megapixelre nőtt, amihez autófókusz és makró mód is társul. A képek mellett immáron videókat is rögzíthetünk, 640x480-as felbontás és 30 fps mellett. Mind a fotók, mind a videofelvételek elláthatók geotaggel. Az új iPhone iránytűt is kapott, amit a különböző alkalmazások is használhatnak. Említést érdemel még az alkalmazásokban (pl. zenelejátszó) is használható hangvezérlés valamint az, hogy a HSDPA sebességét kétszeresére emelték, így 7.2 Mbit/s tempóval is száguldozhatunk a neten. Itthon júliustól lesz kapható az iPhone 3G S mindkét változata, de hogy milyen áron, arról egyelőre nincs információ. Az USA-ban 199 illetve 299 USD-t kérnek értük, ezzel együtt a normál 8G-os 3G ára 99 USD-re csökkent.«

ZSEBRE VÁGOTT ZENE

CREATIVE ZEN MX

A Creative újabb taggal bővítette Zen sorozatú médialejátszóinak sorát: a bankkártya méretű, ingzsebben is elférő jövevény az MX nevet kapta.



Kijelzője 2.5" méretű, 320x240 képpont felbontású és 16.7 millió színárnyalat megjelenítésére képes. A készülék kétféle memóriamérettel kerül forgalomba, a kisebbik modellben 8, míg a nagyobbikban 16GB tárhelyet találunk. Ha ezzel nem lennénk megelégedve, akkor SDHC kártyával tovább bővíthetjük a tárolókapacitást. Számítógéphez USB porton keresztül kapcsolódik a lejátszó, ezen keresztül nem csak adatokat másolhatunk rá, hanem akkumulátorát is feltölthetjük. Ezután audio lejátszása esetén mintegy 30, míg video lejátszásakor 5 óráig bírja folyamatosan. A számunkra legszimpatikusabb hangképet 8 előre programozott EQ mód közül választhatjuk ki, vagy készíthetünk saját EQ beállítást. A támogatott audioformátumok körében az MP3, WMA (DRM 9), WAV (IMA-ADPCM), Audible 4 szabványokat találjuk, képek közül a JPEG, BMP, TIFF, PNG és GIF fájlokkal birkózik meg. A videók megtekintéséhez azokat előbb a mellékelt szoftverrel át kell alakítani a lejátszó számára emészthető formátumúvá. A mindössze 66g tömegű és 83.2 x 55 x 11.9 mm méretű Zen MX szolgáltatásait 32 csatornás FM rádió, ébresztő, naptár és hangfelvevő teszi teljessé. Hazai elérhetőségéről lapzártáig nem kaptunk információt, az Egyesült Államokban a 8GB-os változat 99, míg a 16GB-os 129 USD áron kerül a boltok polcaira.«

TÜZES VITÉZEK
IBUYPOWER CHIMERA

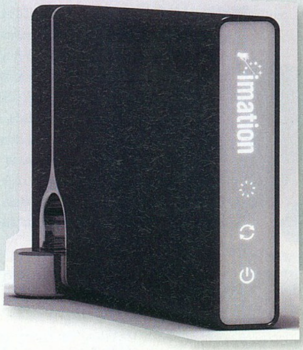
Az iBuypower két új, kifejezetten játékosoknak szánt konfigurációval jelentkezett, amelyek az erős belbecs mellett igencsak dögös külsővel dicsekedhetnek.

Intel vagy AMD? Általában ez az első kérdés, ami felmerül egy új konfiguráció összeállításakor. Az iBuypower gondolt mindkét táborra a Chimera tervezésekor, mivel mindjárt két verziót készítettek, az X58 Intel Core i7 alapokon, míg az AM3 AMD Phenom II X4 alapokon nyugszik. A konfigurációk az NZXT speciálisan átalakított, 600-1200W tápegységgel felszerelhető Guardian 921 házában kaptak helyet, amiben három 120mm-es ventilátor gondoskodik a rendszer hűvösen tartásáról (opcionálisan vízhűtés is rendelhető). A főbb komponensek hőmérséklete folyamatosan nyomon követhető az előlapon elhelyezett panelen. Az AMD-s rendszerbe 4000-es sorozatú Radeon VGA kerülhet, CrossFireX támogatással, míg az Inteles konfigba Geforce(-ok) is kérhető(k) – SLI-ben is. A X58-ba legfeljebb 12, míg az AM3 rendszerbe legfeljebb 8GB DDR3 memória rendelhető. Fentiek mellett számos egyéb, a játékélményt fokozó kiegészítő (dedikált hangkártya, hangrendszer, gaming hálózati kártya, gaming egér/billentyűzet) kérhető a konfigurációba. A gépekhez gyárilag 64 bites Windows Vistát mellékel a gyártó. A Chimera konfigurációk hazai elérhetőségéről lapzártáig nem kaptunk információt. Az AM3 modell induló ára 999 USD, az X58 pedig 1299 USD.«

TAKARÉKOS TÁROLÁS
IMATION APOLLO EXPERT ÉS PRO

A Imation két új külső tárolóval jelentkezett, a kisebb modellt elsősorban notebook felhasználóknak, míg a nagyobbat főként asztali gépek mellé szánják.

A maximum 500 GB tárkapacitású Apollo Expert UX merevlemezt ajánlja a gyártó a laptoppal rendelkező felhasználóknak. A 2,5 inches háttértárolót eltávolítható védőborítással látták el, ami megvédi a karcolásoktól és kopástól. A 3,5 inches Apollo Pro UX merevlemezt ezzel szemben asztali számítógépekhez fejlesztették ki, kapacitása pedig legfeljebb egy TB lehet. A két merevlemez közös jellemzője, hogy vízszintesen és függőlegesen is használható a kihajtható rögzítő talpak segítségével. A kijelző LED-eken nyomon követhető az adatforgalom és a beépített energiatakarékos mód aktuális állapota. A meghajtók képesek egy gombnyomással az adatok automatikus biztonsági mentésére, valamint kompatibilisek az olyan alkalmazásokkal, mint az Apple Time Machine. Mindkét meghajtó USB porton keresztül kapcsolható a számítógéphez, s a nagyobb megbízhatóság érdekében az Imation saját vezérlőkártyáját használják. Az Apollo Expert UX javasolt fogyasztói ára kapacitástól függően 99 és 139 euró között változik, az Apollo Pro UX pedig 120 és 195 euró közötti áron szerezhető be.«



SZÁLLJ VELEM!
LOGITECH FLIGHT SYSTEM G940

A G-sorozatú Logitech játék-kiegészítők legújabb tagja a cég történetének első olyan repülőszimulátor-vezérlője, amiben force-feedback technológiát alkalmaztak.

Három külön elemből épül fel a vezérlő: egy force-feedback botkormányból, egy dupla gázkarból és oldalkormány-pedálokból. Több mint 250 programozható gyorsgomb lett beépítve a modern repülőgépeknél is használatos HOTAS (Hands On Throttle-and-Stick) formatervnek megfelelően, így a gép létfontosságú rendszereit mindig elérhetjük. A botkormányt kétfokozatú fém tűzgombbal, hat programozható gombbal, mini-karral, nyolcirányú billenőkapcsolóval és három analóg fokozatvezérlővel szerelték fel. Amikor egymotoros gépet irányítunk, egy nyomógombbal összekapcsolható a két gázkar, így kényelmesebb a repülés. A modern vadászrepülőknél is használatos négy rudas mechanizmussal működő pedálok oldalkormány-vezérlői és lábfékei formatervüknek köszönhetően valósághű irányítást tesznek lehetővé. Ez különösen igaz védekező manővereknél, oldalszélben történő landolásnál és helikopterek vezetésekor. A G940 együttműködik a legtöbb népszerű PC repülőszimulátorral, mint például a Microsoft Flight Simulator X, az IL-2 Sturmovik: 1946 vagy a Lock On: Modern Air Combat X-Plane 9. Európában szeptemberre várható a megjelenése, javasolt fogyasztói ára 300 euro körül lesz.«

AKIK AMPERRE GYÚRNAK

CORSAIR HX750 HX850

A Corsair tápegységei igen komoly elismerést vívtak ki maguknak a felhasználók körében, A HX széria most két újabb, egy 750 és egy 850 wattos példánnyal bővül.

Eddig négy tagból állt a moduláris tápegységeket felvonultató HX széria, a HX450, HX520 és HX620 jól lefedte az alsó-közép kategóriát, de a következő lépcsőfok - a HX1000 - túl nagy ugrást jelentett. Pontosan ebbe a résbe pozícionálta a Corsair a két új tápot, így a 750 és 850 Watt teljesítményű példányokkal kiegészülve gyakorlatilag bármilyen – értelmes határokon belüli – teljesítményigényre tud megoldást kínálni a HX sorozat. A tápok hatásfoka bármilyen terhelés mellett 80% felett marad, bizonyos esetekben pedig megközelíti a 90%-ot. Az ATX12V v2.3 és EPS12V 2.91 szabványokat támogató egységek olyan kondenzátorokat tartalmaznak, amelyeknek 105 fokos hőség sem okoz gondot. A hűtésről egyébiránt 140 mm-es, hőmérséklettől függő fordulatszámú ventilátor gondoskodik. Mindkét egység egy +12V-os ágat kapott, a kisebbik 62, míg a nagyobbik 70 Ampert tud ezen keresztül kipumpálni. A két új tápegységet borsos áron mérik, a 750-es 240, a 850-es pedig 290 USD körül kelleti magát, de ahogy mondani szokták a minőséget (és a teljesítményt) meg kell fizetni... A Corsair mindenesetre bízik saját portékájában, mivel 100 ezer óra üzemidőt igér, s ezt 7 évre vállalt garanciával nyomatékosítja.«

ÁTJÁRÓ A MOZIBA

LACIE LACINEMA CLASSIC BRIDGE

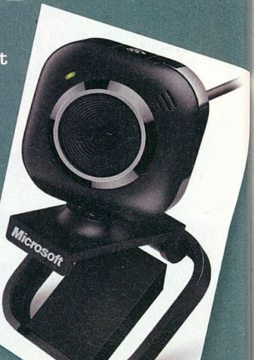
A LaCie egy olyan médialejátszóval jelentkezett, ami egy külső és/vagy belső merevlemezzel kiegészítve viszonylag olcsó alternatívát jelenthet a HTPC-kkel szemben.

Egy ilyen lejátszónál legfontosabb szempontnak tekinthető a támogatott formátumok, szabványok köre. Lássuk tehát mit kínál a LaCinema: video - MPEG-4 AVI, XviD, DivX (3.11, 4.x, 5.x, 6.x), audio - MP3, WMA, képek - JPEG, HD-JPEG, feliratok - SRT, SSA, ASS, SUB, PSB, SMI. Szép lista, de rutinos olvasóink nyilván rögtön kiszúrták, hogy hiányzik az MKV támogatás, ami bizony elég komoly negatívum (egy firmware frissítés talán majd megoldja). S ezt még a készülékház dögös kék megvilágítása és az alaptartozékként mellékelt HDMI, USB és kompozit video kábel sem tudja ellensúlyozni. A készülékhez USB 2.0 porton keresztül kapcsolhatunk külső merevlemezt vagy a házába beépíthetünk egy 3.5" méretű HDD-t (5400 ford/perc-es példány javasolt a kisebb melegedés miatt). A MKV támogatás hiánya mellett további negatívum, hogy csak FAT-32-es fájlrendszert tud kezelni, ami finoman szólva is idejétmúlt, a 4GB-os fájlméret korlátról nem is beszélve. Pozitívum viszont, hogy a hátlapon HDMI csatlakozó is helyet kapott, s a lejátszó az 1080p formátumot is támogatja. A készülék hazai ára és elérhetősége egyelőre nem került nyilvánosságra, a neten keresztül 99 USD-ért lehet megrendelni.«

KÖTELESSÉGTUDÓ MINDENES

MS LIFECAM VX-2000

A Microsoftnál mostanság a Windows 7 fő projekt, de mellette a hardvereket sem hanyagolják el, legutóbb egy kedvező árú webkamerával jelentkeztek.



A VX-2000 a Microsoft LifeCam webkameráinál megszokott designt követi, talpát úgy alakították ki, hogy normál monitorokra és notebook-okra is gond nélkül fel lehessen erősíteni. Természetesen beépített mikrofont is kapott, így a használatához nincs szükség headset-re (bár utóbbi alkalmazása általában jobb hangminőséget szokott biztosítani). Érzékelője VGA, azaz 640x480 képpont felbontású, s automatikusan alkalmazkodik a gyenge megvilágításhoz. A kamera tetején található a rendkívül hangzatos névvel illetett nyomógomb (Windows Live Call Button). Ennek megnyomásával aktiválódik a Contact Picker, ami az éppen online lévő partnereket mutatja. A mellékelt szoftver lehetőséget ad arra, hogy a videohívásnál eltorzítsuk az arcunkat (pl. vékonyabb orr és nagyobb szemek). Ez a hasznos funkció bizonyosan hatalmas vidámságot, féktelen és végtelen hahotázást fog kiváltani a hívott félből – még a sokadik alkalommal is...
A VX-2000 itthoni elérhetőségét lapzártakor még homály fedi, de mire a Guru jelen számát olvassátok, neten már rendelhető lesz, 30 USD körüli áron, a készülékre 3 év garanciát vállal a gyártó.«

TÉRGÖRBÜLET

NEC CRV43

A TFT monitorok megjelenésekor sokan „lapos" monitorként aposztrofálták az akkoriban újnak számító technológiával készült kijelzőket, nos, az NEC új TFT-jét elnézve kicsit át kell gondolnunk ezt az elnevezést.

Mint a mellékelt képen is látható, a CRV43 bizony nem egy szokványos monitor, mivel a képernyő nem sík, hanem ívelt. Képátlója 42.8", amihez 2880x900 képpontos felbontás párosul, ez 3.2:1 oldalarányt eredményez, vagyis ha valaki szélesvásznú filmet néz rajta, akkor nem alul-felül, hanem kétoldalt jelentkeznek a fekete csíkok... (Cseberből vederbe mondhatnák erre az örök elégedetlenek.) A monitor képpontjai – a speciális technológiából fakadóan – nagyobbak a manapság megszokottnál, 0.36mm-esek. A panel 68.7 milliárd színt tud megjeleníteni, a kontrasztarány 10000:1, de azt a gyártó nem közli, hogy ez natív agy dinamkus kontraszt, így csak tippelni tudjuk, hogy feltételezhetően dinamikusról van szó. A fényerő 200cd/m2, a CRV43 a teljes sRGB szinteret meg tudja jeleníteni, az Adobe RGB színtérnek pedig a 99.3%-át. Itthoni elérhetőségről nincs információ, de a monitor a tervek szerint kapható lesz mire jelen számunk az utcára kerül. A felhasználók tömeges rohamától azonban valószínűleg nem kell tartania a boltoknak, tekintve a mintegy 8000 dolláros vételárat. Mire az ára lemegy, talán egy-két játék is támogatni fogja, de erre még bizonyosan várni kell.«

LÉGIES TESTVÉRPÁR

MSI X-SLIM X400 X600

Az ultravékony X340 elkészítése után az MSI nem állt le, hanem újabb, hasonló tervezési elveket követő noteszgépekkel pályázik a felhasználók kegyeire.

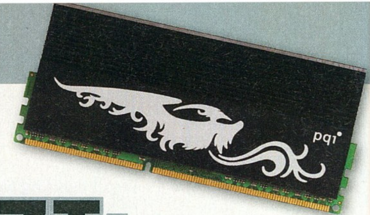
Modellpalettájuk két legutóbbi tagja az X400 és X600, amelyek sok vonásban megegyeznek. Mindkettő 1366x768 felbontású, LED háttérvilágítású TFT-vel rendelkezik, ám míg előbbi 14"-os méretű, addig nagyobb testvére 15.6"-os. Központi egységként mindkét gépben Intel Core 2 Solo CULV processzort találunk, memóriából legfeljebb 4GB DDR2 RAM-ot tudnak fogadni, a merevlemez pedig legfeljebb 500GB-os lehet. A HDMI csatlakozó és a 2 az 1-ben kártyaolvasó szintén a közös vonások sorát bővíti. Fentiek mellett az X600 esetében eSata csatlakozóval is találunk. További eltéréssel találkozunk a grafikus alrendszernél, az X400-ban integrált Intel GMA4500 dolgozik, míg az X600-ban egy Ati Mobility Radeon 4330 teljesít szolgálatot. A kisebb modell 4 vagy 8, míg a nagyobb 6 vagy 9 cellás akkumulátorral üzemelhet. A kisebbik gép tömege 1.5, míg a nagyobbiké 2 Kg körül alakul. Hazai árakról és elérhetőségről lapzártáig nem kaptunk információt, nyugaton a tervek szerint júliusban kerülnek forgalomba, az X400 induló ára 700, az X600-é pedig 1100 USD körül várható.«

HANGOS RAGADOZÓ

RAPTOR GAMING H2 5.1

A térhangzású fejhallgatók lassan, de biztosan egyre nagyobb tért hódítanak maguknak a játékos felhasználók körében, a választék most a Raptor Gaming termékével bővült.

Néhány kiadósabb FPS multival a háta mögött bizonyára szinte mindenki egyetért azzal, hogy az öldöklő küzdelemben minden kis plusz információ létfontosságú lehet az ellenfelek likvidálásához. Ehhez nyújt segítséget például a térhangzás, s mivel egy LAN partyn meglehetősen körülményes lenne hangfalakkal körbebástyázni magunkat, így marad a térhangzású headsetek alkalmazása. A Raptor Gaming H2 5.1 összesen hat csatornán keresztül közvetíti hozzánk a hangokat, amiket saját erősítője juttat el a hangszórókhoz. A frekvencia átviteli tartomány 20 Hz-től – 20 KHz-ig terjed, a szatellit hangszórók impedanciája 32, míg a mélynyomóé 8 ohm. A zajszűrős mikrofonnal felszerelt headset 3 méteres kábellel érkezik. A H2 5.1 már kapható, bár itthoni forgalmazásáról nincs információ, neten keresztül 70 euróért lehet megrendelni. A készülék mellé kapunk egy táskát is, ami jól jöhet, amikor LAN partyra szállítmányozzuk a hadifelszerelést.«



A NAGY MEMÓRIATESZT: DDR2 VAGY DDR3?

A DDR3 memóriák már jó ideje megtalálhatók a piacon, de nem tudták olyan sebességgel átvenni a hatalmat a jó öreg DDR2-től, mint ahogy régebben megszokhattuk a szabványok váltásakor. Még most is komoly dilemmaként merül fel új rendszer építésekor, hogy melyiket válasszuk. Alábbi cikkünk ehhez nyújt segítséget.

írta» Horváth Patrik

A bevezetőben említett probléma komolyságát az általatok küldött levelek is mutatják. Sokaknak okoz problémát, hogy épülő gépükhöz a lehető legolcsóbban találják meg a legoptimálisabb teljesítményt nyújtó memóriákat. Emiatt is döntöttünk úgy, hogy alaposan körbejárjuk a témát és feltérképezzük, hogy melyik processzorhoz melyik szabványú memória választásával járunk a legjobban.

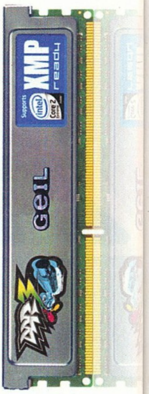
Pár éve teljesen egyértelmű volt a helyzet, ha memóriavásárlásra került a sor. El kellett döntenі, hogy mekkora modulokat veszünk és milyen sebességgel. Ma már sokkal bonyolultabb a dolog, két- és háromcsatornás rendszerek, DDR2 és DDR3, beépített és északi hídba integrált memóriavezérlők, egy szóval több mindent kell észben tartani és figyelmesen követni, mint régen. Először is nézzük át, jelenleg milyen platformok érhetők el és azokhoz milyen szabványt kell használnunk.

SOCKET AM2/SOCKET AM2+

Az ide tartozó processzorok mindegyike kivétel nélkül DDR2-es memóriákat használ, abból is legfeljebb 800 MHz-eset (kivételt képeznek a Phenomok, melyek 1066 MHz-en is tudják hajtani a RAM-okat tuning nélkül). Az AMD processzoroknak beépített memóriavezérlőjük van, ami gyorsabb kommunikációt tesz lehetővé a magok és a memóriabusz között, hiszen vezetékezésben fizikailag is közelebb vannak egymáshoz. Hátrányuk, hogy ha idővel az új technológia olcsóbb lesz, akkor sem válthatunk DRAM platformot (tehát esetünkben nem állhatunk át DDR2-ről DDR3-ra), mert nem az alaplap határozza meg, milyen modulokat használhatunk. Memóriák inkompatibilitása miatt szintén nem előnyös egy beépített RAM vezérlő, hiszen míg egy alaplapnál BIOS-t bármikor tudunk frissíteni, hogy a hibát kiküszöböljük, processzor esetében tehetetlenek vagyunk. Ettől függetlenül a sebessége miatt pozitív elbírálást szokott kapni az összes beépített vezérlő.

LGA 775

A leköszönő, több mint négy éves Intel platform alapjában véve DDR2-800-as memóriákat használ. Némelyik alaplapnál lehetőségünk van 1066 MHz-es érték beállítására is, ez azonban csak az 1066 vagy 1333 MHz-es rendszerbusszal bíró processzorok esetén él. Vásárolhatunk kombó (DDR2+DDR3) és kizárólag DDR3 modulokkal működő deszkákat is, ám értelmük nem sok van, hiszen a Core 2 platformot nem a memóriasávszélesség korlátozza. Egyetlen esetben javasoljuk a DDR3-mas alaplap és a DDR3 memória beszerzését, ha a jövőben Lynnfield (Core i5) vagy Nehalem (Core i7) alapú rendszert óhajtunk építeni, ugyanis ezek kizárólag DDR3 modulokkal működnek.



LGA 1366

Az Intel jelenlegi csúcs platformját kizárólag alacsony feszültségű DDR3 RAM-okkal etethetjük, ugyanis ez a cég első olyan rendszere, ahol a memóriavezérlő már a processzorban kapott helyet. Tekintettel arra, hogy az AMD ezt a lépést már lassan hat éve megtette, így valamivel elő kellett rukkolni a nagy kék óriásnak, hogy kifejezetten vonzóvá tegye az amúgy méregdrága Nehalem platformot. Mindegyik modell natív háromcsatornás DDR3-1333 MHz-es memóriavezérlőt kapott, így a memóriaműveletek soha nem látott sebességgel történnek. Fontos tudni viszont, hogy ez a memóriavezérlő nagyon kényes a RAM-ok feszültségére, így az Intel 1,65V-ig garantálja a hibamentes működését, felette már veszélyezteti a processzor épségét. Ennek a két dolognak köszönhetően a memóriagyártók újra meglovagolták a témát és piacra kerültek alacsony feszültségű (1,5-1,65V), háromcsatornás (3x1 GB, 3x2 GB, 6x1 GB, 6x2 GB) pakkok, amelyek természetesen drágábbak, mintha egyesével vásá-

MÉRÉSI EREDMÉNYEK	DDR2-1066	DDR3-1600
Far Cry 2 1024x768 Medium DX9 Ranch Small	70,4 (51,1)	71,1 (47,9)
DMC4 1024x768 Super High DX9 Scene 2	80.27	80.59
Stalker Clear Sky 1024x768 Full Dynamic Extreme (Day)	33 (14)	33 (14)
Call Of Juarez 1024x768	38,5 (17)	38,6 (17)
GTA IV 1024x768 Medium	39.8	40.8
Cinebench R10 (pontszám)	5525	5530
Memória olvasás (MB/s)	8491	9124
Memória írás (MB/S)	6596	6694
Memória másolás (MB/s)	9989	10688
Memória késleltetés (ns, a kisebb érték a jobb)	53.6	47.6
WinRAR Benchmark (kb/s)	1424	1597
MediaShow Espresso (DivX .avi kódolás .mp4-be, perc : másodperc)	15:57	15:30

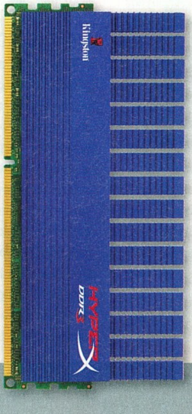
KÖLTSÉGEK	SOCKET AM2+ (DDR2)		SOCKET AM3 (DDR3)	
Alaplap	Gigabyte GA-MA790X-UD4P	28 ezer	Gigabyte GA-MA790XT-UD4	30 ezer
Processzor	AMD Phenom II X2 550 Black Ed.	26 ezer	AMD Phenom II X2 550 Black Ed.	26 ezer
Memória	2x2 GB OCZ Reaper DDR2-1066	17 ezer	2x2 GB OCZ Platinum DDR3-1600 CL8	19 ezer
Összesen		71 ezer		75 ezer
Teljesítménybeli eltérés játékokban	100%		101%	
Teljesítménybeli eltérés memóriaigényes alkalmazásokban	100%		108%	
Árbeli eltérés platform szinten	100%		106%	

AMD	AJÁNLOTT RAM	INTEL	AJÁNLOTT RAM
SOCKET AM2/AM2+		LGA 775	
SEMPRON	DDR2-800	CELERON	DDR2-800
ATHLON 64	DDR2-800	CELERON DUAL CORE	DDR2-800
ATHLON 64 X2	DDR2-800	PENTIUM DUAL CORE	DDR2-800
PHENOM X3	DDR2-1066	CORE 2 DUO E4000	DDR2-800
PHENOM X4	DDR2-1066	CORE 2 DUO E7000	DDR2-800
ATHLON II X2	DDR2-1066	CORE 2 DUO E8000	DDR2-1066
PHENOM II X2	DDR2-1066	CORE 2 QUAD Q6000	DDR2-800
PHENOM II X3	DDR2-1066	CORE 2 QUAD Q8000	DDR2-1066
PHENOM II X4	DDR2-1066	CORE 2 QUAD Q9000	DDR2-1066
SOCKET AM3		LGA 1366	
ATHLON II X2	DDR3-1333	CORE I7	DDR3-1333
PHENOM II X2	DDR3-1333	LGA 1156 (2009. ŐSZ)	
PHENOM II X3	DDR3-1333	CORE I5 (?)	DDR3-1333
PHENOM II X4	DDR3-1333		

rolnánk meg őket, cserébe garantáltan működnek minden egyes Core i7 modellel. Jogosan merül fel a kérdés, hogy mi van azokkal, akik anno a Core 2 Duo/Quad-juk mellé DDR3 modulokat vásároltak és Nehalemre szeretnének váltani. Nos, az a helyzet, hogy a párosával összeválogatott RAM-oknál semmi gond, ugyanis a Core i7 természetesen kétcsatornás működést is lehetővé tesz, ugyanakkor érdemes utánajárni, tud-e elegendő órajelet a saját memóriánk max. 1,65V-on. Ennek ne a saját rendszerünkben járjunk utána, ugyanis a Nehalemeknél sokkal alacsonyabb feszültség is elég ugyanahhoz az órajelhez, mint pl. Core 2-es alaplapoknál.

SOCKET AM3

A jelenleg kapható processzor foglalatok közül ez az ász. A Socket AM3-as CPU-k egyaránt rendelkeznek DDR2-1066 és DDR3-1333/1600 MHz-es memóriavezérlővel (ha mind a négy foglalatot megtöltjük, akkor csak 1066 MHz). Így gyakorlatilag Socket AM2/AM2+os rendszerünkbe is tehetünk ilyen központ egységet, új gép építésekor pedig választhatjuk a drágább és újabb DDR3-mas modulokat is. Akárcsak elődjei, ez is kétcsatornás működésre képes, így érdemes párba válogatott modulokkal kísérletezni. Bár logikusan értelmetlen a különböző alaplap gyártók oldalán nézelődni (hiszen a memóriavezérlő nem az északi hídban, hanem a CPU-ban van), mi mégis azt tanácsolnánk, hogy AM3-mas (Athlon II X2, Phenom II X2/X3/X4) rendszer építése előtt látogassunk el a kiszemelt deszkát gyártó cég weboldalára és nézzük meg milyen RAM-okkal garantálják a stabil működést. Mi is belefutottunk ugyanis egy ilyen mizériába, kedvenc Geil Value DDR3-1333 CL7-es kitünk nem volt hajlandó kékhalál nélkül egy percnél tovább üzemelni a teszt alaplapban (Asus M4A79-T Deluxe). A megoldás egy 4 GB-os DDR3-1600 CL7-es Kingmax kit beszerzése volt, amivel a probléma egy csapásra megoldódott (és Joc szívéről is leesett a nagy kő, hogy a teszt el fog készülni a leadási határidőig). (Ha a körzeti dokim tudná, hogy milyen stresszel jár ez, eltiltana a melótól... - Joc) A már említett okok miatt döntöttünk a Socket AM3-mas platform mellett, ugyanis itt tudtuk a legjobban kiszűrni a különböző alkatrészek által nyújtott előnyöket és hátrányokat. Mindkét felhasznált alaplap a legújabb SB750-es déli hídra épül, processzorból pedig a nemrég megjelent (és következő számunkban sok más új termékkel együtt bemutatásra kerülő) Phenom II X2 550 Black Edition volt.



ELŐREJELZÉSEK, TESZTEK ÉS ÉRTÉKELÉS

Tisztában kell lennünk azzal, hogy hol várhatunk előrelépést az új szabványtól. Értelemszerűen ott, ahol rengeteg memóriaművelet zajlik, hiszen itt lehet a megnövekedett sávszélesség miatt valami kimutatható különbséget elérni. A játékok nem igazán tartoznak ebbe a körbe, így aki főleg játékra állít össze gépet, az sokkal jobban jár, ha a DDR3 és DDR2 memóriák között lévő árkülönbözetet hozzáadja a kiszemelt videokártya árához és vesz eggyel jobbat. Ahol viszont komoly gyorsulásokat lehet elérni az a különböző tömörítéssel és kódolással kapcsolatos programok, felhasználási területek. Aki sokat vág videót, annak jól fog jönni a magas órajellel rendelkező DDR3 platform, de kizárólag olyan rendszer esetén, ahol erre a kezdetektől van natív támogatás (tehát Core 2 Duo/Quad mellé nem sok értelme van). Ha a táblázatra pillantunk, akkor nagyjából az elmúlt pár gondolat összegzését láthatjuk viszont. Játékoknál minimális eltérés, memóriaműveletekre érzékeny programoknál annál több. A legszembetűnőbb az utolsó három sor, gyakorlatilag itt van a lényeg. Aki tehát sokat kódol különböző videókat, az hosszútávon jobban jár a DDR3 platformmal.

Játékra az olcsóbb, kódolásra a drágább platformot érdemes választani, röviden ez a teszt végkimenetele. Ahol meg van kötve a kezünk memória választást illetően, ott értelemszerűen nincs lehetőségünk variálni. A DDR2-800 és DDR2-1066-os modulok közötti árkülönbség nagyon csekély, így érdemes Phenom alapú processzoroknál az utóbbi mellett dönteni. Intel processzorok esetében csak az alacsony szorzóval és magas FSB-vel (1333 MHz) rendelkező példányoknál ajánlott az 1066 MHz-es RAM megvásárlása.«

»TESZT-KONFIGURÁCIÓ«

Asus M3A79-T Deluxe / Asus M4A79-T Deluxe, AMD Phenom II X2 550 Black Edition, 2x2 GB OCZ Reaper DDR2-1066 CL5-5-5-15, 2x2 GB Kingmax DDR3-1600 CL7-7-7-24, Sapphire Radeon HD4670, 320 GB Hitachi 7200 rpm 8 MB SATA2, ATI Catalyst 9.5, Windows Vista Business SP1 HUN

A tesztkonfigurációt a Planarcomputer Kft, az Asus alaplapokat pedig az Asus Magyarország biztosította a PC Guru számára.

NYÁRI DIDERGÉS

Itt van a nyár, itt van újra. Beköszöntött az igazi forróság, ami a strandra vágyóknak mérhetetlen öröm, a PC alkatrészeknek már annál kevésbé. Szokásunkhoz híven leteszteltünk pár processzorhűtőt, hogy kiderüljön, melyikbe érdemes beruházni.

írta» Horváth Patrik

CPU-hűtő fronton újabb év telt el radikális fejlesztések nélkül. A pár esztendővel ezelőtt megismert és azóta is alkalmazott hőcsövek+lamellák+ventilátor triumvirátus található meg minden gyártó kínálatában. A legolcsóbb modelleknél továbbra is a borda+venti kombináció él, ezek legtöbbször nem is jobbak, mint egy „ingyenes" gyári megoldás, amit a processzorokhoz csomagolnak. Éppen ezért tesztünk legolcsóbb coolere a 4000 forint körül begyűjthető OCZ Vanquisher, amit egy kalap alá vettünk a Cooler Master Hyper TX szériájának legújabb, harmadik generációs modelljével. Ennek az az oka, hogy a két hűtő felépítése teljesen egyforma, a különbség a légkavarókban, illetve a CPU-val érintkező felületen van.

OCZ VANQUISHER

Az OCZ egyik legelső hűtője bevált sémát követ, ugyanis kísértetiesen hasonlít az Arctic-Cooling Freezer családjára. Ennek megfelelően a Vanquisher is hasonló teljesítményt tud felmutatni, mint svájci kortársa és árban is megegyeznek. Amiben gyengébb az OCZ megoldása az a zajcsökkentés, hiszen a Freezerrel ellentétben nem tartalmaz gumibakokat, amik elnyelnék a magasabb fordulatszámból keletkező rezgéseket. Az eltérő felfogatásnak viszont előnye is van, hiszen a Vanquisher ventilátorának burkolata egyáltalán nem lóg rá az LGA775-ös pattintókra, így nem kell feltétlenül csavarhúzó után néznünk szerelésnél. Az AMD processzorokhoz is elegendő a szokásos klipet használni, így az alaplap kiszerelése nélkül tudunk processzort cserélni mindkét platformon. Teljesítményre ez volt a leggyengébb, viszont tesztünk legolcsóbb coolerjét tisztelhetjük benne. Zajszintjét csak leszabályozva mondanánk halknak.

COOLERMASTER HYPER TX3

A sikeres Hyper TX és TX2 utóda kompatibilis minden platformmal, LGA1366-ra (Core i7) viszont nem megy fel, ami azért vicces, mert az olcsóbb, ősz végén érkező LGA1156-ra meg igen. Ettől függetlenül a Nehalem tulajok ne sajnálkozzanak, hiszen a teljesítmény láttán nem biztos, hogy jól járnának az OCZ Vanquishernél alig drágább TX3-mal. Szerelése pontosan ugyanolyan, mint az elődnek, ami annyit jelent, hogy mind Intel, mind AMD fronton a gyári megoldások köszönnek vissza (bár az AMD klipet ezúttal is nekünk kell összerakni). A ventilátor ugyan teljesen más és most is tartalmaz gumiból készült zajcsillapítókat, ezúttal nekünk kell felfogatnunk. A négyzet alakú borítás miatt az LGA775-ös pattintókhoz most is alig lehet hozzáférni, így levételnél az erős ujjú emberek előnyt élveznek. A mérnökök ezúttal elhagyták az elődmodellekre jellemző lila kalapszerűséget, így a TX3 már nem juttat közvetlenül levegőt a processzorfoglalat mellett elhelyezkedő alkatrészekre. Bár maximális fordulatszámon teljesítménye a középmezőnybe sorolja, ilyenkor nagy zajt csap, Silent üzemmódban pedig nem bírt elbánni a Vanquisherrel, igaz a jóval alacsonyabb fordulatszám miatt halkabb volt nála.

COOLERMASTER HYPER N520

Abszolút új eresztés a Hyper N család. Jobban szemügyre véve némi hasonlóság tapasztalható a TX modellekkel, hiszen mindegyik ugyanazt a felépítést követi, az eltérés viszont szembetűnő. Míg a TX-ek egy ventilátort használnak, addig az N520 kettőt, ráadásul egymástól némileg eltolva. A két 92 mm-es venti úgy van elhelyezve, hogy az egyik szív, a másik pedig továbbfújja ezt a levegőt, így beszerelés előtt érdemes megnézni, hogy teszszük fel. Apropó szerelés: A Hyper N520 felfogatása hosszú percekig eltart, hiszen akármilyen platformot választunk (itt LGA1366 is játszik, viszont LGA1156 nem), mindenképpen szükségünk lesz egy hátlapi keretre, amihez hátulról kell hozzácsavarozni a felső felfogató csavarokat, így egy processzor cserét nem fogunk tudni összehozni az alaplap kiszerelése nélkül. A két légkavarót ezúttal gumibakok nem tartják, ám ettől függően nem lehet rájuk panasz. Bár maximális fordulatszámon sem annyira zajosak, leszabályozva meglepően halk mind a kettő, emellett pedig a középmezőnyben foglalnak helyet, ami a hűtési teljesítményt illeti.

ASUS TRITON 88

A Triton család amolyan mindenes a cégnél, ugyanis ugyanúgy találunk olcsóbb és drágább példányokat egyaránt belőlük. Mi inkább az utóbbihoz tartozó 88-as számot viselő alanyt hoztuk el, hiszen ez felmegy az LGA1366-os Core i7-ekre is, így teljesítménye ebből a szempontból érdekesebbnek bizonyult, mint társainak. A Triton 88 felépítése szintén nem újkeletű dolog, két nagy borda közé tettek egy ház nélküli, kéken világító ventilátort (az Asusnál már a sokadik ilyen hűtő ez). Egyetlen hátránya, hogy fordulatszámtól függetlenül zörög, ami idegesítő. A probléma kiküszöbölhető, de ezt akkor is cikisnek érezzük, hogy egy közel 15 ezer forintos CPU coolernél

»TESZTKÖRNYEZET«

A „fűtőberendezés" alapját egy AMD Athlon 64 X2 5400+ Black Edition jelentette, aminek órajelét (2800 MHz) nem, feszültségét viszont megpiszkáltuk (1,37V helyett 1,54V-ot kapott), hogy még inkább melegedjen, hiszen a hűvös tesztszobában alig 20 fok uralkodott. A melegítést Prime95-tel végeztük, negyed óra eltelte után feljegyeztük a kapott eredményeket. Megnéztük a hűtőket maximális fordulatszámon és a tesztalaplapként használt Asus M3A79-T Deluxe-ban beállított Q-Fan Silent üzemmódban is.

A tesztkonfigurációt és a hűtőket a Planarcomputer Kft., az alaplapot az Asus Magyarország biztosította a PC Guru számára.

GYÁRTÓ Típus	OCZ Vanquisher	COOLERMASTER HyperTX3	COOLERMASTER Hyper N520	ASUS Triton 88	ZALMAN CNPS10X Extreme	COOLERMASTER V10
Maximális fordulatszám melletti hőmérséklet (°C)	60	52	42	46	46	50
Alacsony fordulatszám melletti hőmérséklet (°C)	63	64	54	49	54	51
Maximális fordulatszám (rpm)	2700	2800	1760	2200	2200	2200
Tesztelt alacsony fordulatszám (rpm)	1700	1000	1200	1300	900	1700
Paszta	borda alján	borda alján	külön tubusban	külön tubusban	külön tubusban	külön tubusban
Extrák	-	-	PC guru LEGJOBB »VÉTEL«	kék LED	fordulatszám-szabályzó	környezetet és RAM-okat is hűti, piros LED
Kompatibilitás						
Socket 939/AM2/AM2+/AM3	+	+	+	+	+	+
LGA 775	+	+	+	+	+	+
LGA 1156 (Core i5, Lynnfield, 2009. ősz)	-	-	-	-	+	-
LGA 1366 (Core i7, Nehalem)	-	+	+	+	+	+
Szereléshez ki kell venni az alaplapot? (AMD/Intel)	nem/nem	nem/nem	igen/igen	nem/igen	nem/igen	igen/igen
Bruttó kiskereskedelmi ár	4500 Ft.-	5000 Ft.-	8500 Ft.-	15000 Ft.-	17000 Ft.-	30000 Ft.-

egy ilyen dologgal kelljen foglalkozni. Ez azért is nagy kár, mert tesztünk legjobb hűtési teljesítményét ez a hűtő mutatta fel. Ennek fényében bátran ajánlható Intel Core i7-es CPU-k mellé, csak igyekezzünk meggátolni a zörgési hajlamot. Ha nem lennénk megelégedve az amúgy remek teljesítménnyel, akkor a bordák szabadon maradt oldalára egy-egy 12 centis ventilátort szerelhetünk fel pluszban. A gyári kéken világító légkavaró teljes fordulatszámon sajnos hangos, leszabályozva viszont semmi probléma nincs vele és hatékonyságából is alig veszít pár fokot. AMD-s rendszereknél a szokásos klipes megoldást kell használnunk, az Intel procikhoz ezúttal is hátlapi paneleket kapunk, viszont a CPU csere az alaplap kiszerelése nélkül elvégezhető, mivel a felfogatás felülről történik.

ZALMAN CNPS10X EXTREME

Május végén mutatkozott be a Zalman legújabb CPU hűtője. Az egykoron szebb napokat is megélt cégre nagyon ráfért már a vérfrissítés, ugyanis a több éves koncepciókra épülő megoldásaik se hatékonyak, se olcsók nem voltak, a többiek pedig szépen csendben a fejükre nőttek. A spanyolviaszt most nem találták fel a srácok, maradtak a hatalmas borda+hatalmas ventilátor koncepciónál, ami az eredményeket elnézve bejött, még ha nem is sikerült megverni a szerényebb méretekkel rendelkező Triton 88-at. Maximális fordulatszám mellett ennek ellenére hozta az Asus eredményét, ám valamivel hangosabb is volt nála. Gyárilag kapunk egy szabályzót a hűtő mellé, ami be van építve, de bármikor kiszedhetjük, és egy kábellel elvezethetjük, ha nem férünk hozzá beépítés után, esetleg ha a ház oldalára szeretnénk ragasztani. Kipróbáltuk, működik ahogy kell, ennek ellenére maradtunk a többi modellnél is használt BIOS-os ventilátor-szabályzásnál. Silent módban egész csendes volt az új Zalman, 800-as fordulatszám körül biztos, hogy egy átlagos házból nem nagyon lehet majd kihallani. A kéken világító LED-ektől itt sem menekülünk meg, kikapcsolni nem lehet őket. A Zalman megoldása volt az egyetlen, ami minden ma kapható és az év hátralévő részében megjelenő platformmal kompatibilis, ezért kijár nekik egy piros pont. A felfogatás AMD rendszereknél klippel, Inteleknél hátlappal történik. Az alaplapot egyik esetben sem kell kiszerelnünk, ugyanis a hátlapokba itt is felülről kapaszkodnak a csavarok.

COOLERMASTER V10

Igazi monstrumként tekintettünk a V10-re, ami videokártyákat meghazudtoló méretű dobozban érkezett. A különös koncepciót az teszi igazán furcsává, hogy a processzoron kívül annak környezetét (beleértve a RAM-okat is) hűti. Felfogatása ugyanúgy zajlik, mint a Hyper N520-nak, egy az egyben ugyanazokat az alkatrészeket is mellékeli a gyártó. Tekintettel a méreteire, egy kisebb házba nem nagyon fog beférni probléma nélkül, hiszen nem hogy végigér egy normál ATX alaplapon, hanem le is lóg róla. Mindkét ventilátor 12 centis és halvány piros színnel világít, így remekül passzolnak a gyártó HAF-932-es házához (vélhetően ahhoz is lett tervezve). A tápellátást a szokásos PWM mellett egy molex csatlakozó is segíti. Hűtési teljesítménye simán alulmúlta várakozásainkat, annál is inkább, mert a hatalmasnak tűnő bordák mellett a gyártó peltier elemeket is bevetett, hogy a dobozon díszelgő 200W-os hűtési teljesítményt elérje. Ezzel szemben a már-már puritánnak tűnő Asus Triton 88 lazán megverte egyetlen ventilátorral és mindenféle jól csengő technológia nélkül. Az összképet tovább rontotta a leszabályzott ventilátoroknál is jelentkező zaj.

ÖSSZEGZÉS

A tesztből világosan kiderül, hogy nem feltétlenül érvényesül a minél drágább, annál jobb hűtő elve. A Coolermaster V10 csúnyán bukott, vele nem is nagyon érdemes foglalkozni. Ha Core i7-re keresünk ventilátort, akkor mind az Asus, mind a Zalman megoldásán érdemes elgondolkodni, előbbinél a zörgés okozhat némi fejfájást és megoldási kényszert, utóbbi pedig még közelebb van a 20 ezer forintos, barátinak nem nevezhető vételárhoz. Ha olcsón meg akarjuk úszni a dolgot, akkor Hyper N520-at vigyük haza, ha pedig nem érdekel minket az LGA1366-os foglalat, akkor a platformtól függetlenül a Hyper TX3-mal járunk a legjobban.«

A ZÖLD-SÉG ÁRA

Mostanában divat az átlagnál kisebb energiafelvételű alkatrészeket és műszaki készülékeket zöld névvel illetni, így utánajártunk, hogy a valóságban milyen előnyökkel kecsegtet egy visszafogott fogyasztású merevlemez.

írta» Horváth Patrik

Az adat olyan, mint a levegő: mindig kitölti a rendelkezésre álló teret, éppen ezért merevlemezből nem lehet elég nagyot, elég sokat és elég halkat venni. A közelmúltban elterjedtek olyan pletykák, miszerint tárolásra sokkal jobb egy olykor kevesebbet pörgő, zöld merevlemez, amely a percenkénti alacsonyabb fordulatszám és a rázkódásvédelmi eljárások, technológiák miatt gyakorlatilag alig csap zajt. Az úttörőnek a Western Digital számított első Green Power szériás családjával, amely azóta már sok tagot számlál. Ide tartozik például a világ első 2 TB-os vinyója is, amely négy darab 500 GB-os tányérból épül fel. Ha azt nem is, a negyedével gazdálkodó fél terás változatot elhoztuk egy rövid teszt erejéig. Tekintettel arra, hogy május végén gyártották, ez már csak egyetlen tányérból épül fel, cache memóriája pedig a korábbi 16 megáról 32-re hízott. Ellenfele a Samsung nemrég bemutatott F2 EcoGreen 1 TB-os példánya volt, ami szintén 500 GB-os tányérokkal gazdálkodik. Természetesen kíváncsiak voltunk, hogy mindennapi használatban hogyan viselkednek, így a korosodó 320 GB-os Hitachi tesztvinyónkat is bedobtuk a közösbe.

» A Samsung F2 Ecogreen az egyik legjobb "zöld" merevlemez «

ZAJ, MELEGEDÉS

Pár perc után arra lettünk figyelmesek, hogy zajcsökkentő technológiák ide, alacsony fordulatszám oda, bizony a Hitachi produkálta messze a legkisebb hangzavart, még seek-elés közben is alig lehetett hallani a hangját, miközben a Samsung már jól hallhatóan darált, a WD Green Power pedig mellé még éles hangon kerregett is. Az első benyomások tehát igencsak negatívak voltak a két zöld versenyzővel kapcsolatban, igaz a hőmérsékleti értékeknél megmutatták mire is képesek. A 37 fokos Hitachi mellett 31-ig melegedett a Green Power és mindössze 25-ig a Samsung EcoGreen.

SEBESSÉG

Meglepően alakultak a sebességek, ugyanis a két tányérból álló F2 gyorsabb volt az egy tányéros Green Powernél. Ami még megdöbbentőbb, hogy erre a megszokott sebességre 5400-as fordulaton képesek. Kár, hogy ezzel csak a fogyasztáson sikerült spórolni, a zajszinten pedig nem. A betöltési idők meglehetősen programfüggőek, de az jól látható, hogy nem mindenhol tapasztalható akkora visszaesés, mint amekkora a fordulatszámok közti különbségből adódna.

ÖSSZEFOGLALÁS

Összegzésül azt mondanánk, hogy az alig több mint 30 ezer forintért megvásárolható 1500 GB-os Samsung F2 EcoGreennel járunk a legjobban, hiszen bár zajszintben semmivel nem jobb, mint az F1, cserébe van belőle ilyen nagy kapacitású verzió megfizethető áron, sebességben nem sokkal marad el az átlagtól és hőtermelése, valamint fogyasztása is példás. A Green Powerben picit csalódtunk, ugyanis a Samsungnál drágább, hangosabb, melegebb és valamivel lassabb is.«

»TESZT-KONFIGURÁCIÓ«

Gigabyte EP45-DS3, Intel Core 2 Duo E8400, 2x2 GB OCZ Reaper DDR2-1066 CL5, Sapphire Radeon HD4670 512 MB, ATI Catalyst 9.5, Windows Vista Business SP1

A tesztkonfigurációt és a merevlemezeket a Planarcomputer Kft. biztosította a PC Guru számára.

	WD GP500	SAMSUNG F2 1 TB	HITACHI 320
BETÖLTÉSI IDŐK (MÁSODPERC, AZ ALACSONYABB ÉRTÉK A JOBB)			
Crysis GPU benchmark 1680x1050 Very high	34.3	34	23.3
Call Of Juarez Benchmark 1680x1050 MAX	32.3	28	29.3
World In Conflict 1680x1050 Very High Benchmark	36.6	40.8	30.2
Far Cry 2 1680x1050 DX10 Ultra High Benchmark	25.7	25.6	29.2
SZINTETIKUS TESZTEK			
ATTO Disk Benchmark (max. olvasás / írás)	101,1 / 103,6 MB/s	114,2 / 118,8 MB/s	75,9 / 70,9 MB/s
HDTach 3.0 átlagos olvasás	79,8 MB/s	88 MB/s	74 MB/s
HDTune 3.50 átlagos olvasás	76,9 MB/s	86 MB/s	69,1 MB/s
HDTune 3.50 véletlen elérési idő (az alacsonyabb érték a jobb)	14,6 ms	16,1 ms	19,1 ms

GURU ÁLOMPC

RENGETEG VÁLTOZÁS TÖRTÉNT múlt havi számunk óta. Először is kénytelenek voltunk az árakat aktualizálni, hiszen mire kézbe veszitek a Gurut, már ismét a 25%-os ÁFA lesz érvényben az eddigi 20 helyett, ami 4% körüli drágulást eredményez. Amit kiemelnénk a táblázatokból az a Radeon HD4890 brutális árcsökkenése illetve a HD4770 beszerezhetetlensége, amit az AMD a HD4850 padló árával próbál enyhíteni.

írta» HORVÁTH PATRIK

A Creative X-Fi és a Logitech Z-szériás hangfalrendszere jelenleg hiánycikk, így mindkettőt kénytelenek voltunk valami hasonló minőségű és árban is passzoló alternatívával helyettesíteni. Szintén a ritkaságok listáját gazdagítja az LG 26"-os S-IPS panelre épülő monitora, amelyet a jóval drágább 24"-os Dell-lel tudtunk csak kiváltani minőségromlás nélkül. A csúcskategóriás Dreamlandből száműztük a GTX295-öt és helyére két CrossFire-be kötött Radeon HD4890 került, ez a megoldás nemcsak gyorsabb, de még olcsóbb is.

Ezt a konfigurációt érintette egyébként a legnagyobb változás, ennek köszönhető a 900 ezer forint alatti vételár (ami volt már egy milliónál is több az elmúlt hónapokban). Szintén érdekesség lehet, hogy az alap kiépítésű Basic is immáron 1 TB-os merevlemezzel büszkélkedik.«

PC GURU BASIC

aplap	Gigabyte EP43-DS3L	21 ezer
ocesszor	Intel Core 2 Duo E5200	17 ezer
ocesszor hűtő	Intel gyári	-
emória	4 GB Kingmax DDR2-800 CL5	12 ezer
deokártya	Sapphire Radeon HD4850 Vapor-X 512 MB	30 ezer
erevlemez	Hitachi 1 TB (32 MB) SATA2	20 ezer
SD meghajtó	-	-
tikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
ngkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
ngfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	5 ezer
/ Tuner kártya	-	-
ebkamera+mikrofon	monitorba építve	-
ámítógépház	CoolerMaster RC-331	10 ezer
pegység	FSP 400W PNF	10 ezer
llentyűzet	Logitech Value	2 ezer
ér	Logitech RX1500 Laser	5 ezer
érpad	alap textil	1 ezer
T monitor	22" Asus VK221D (1680x1050, TN)	38 ezer
szesen (TFT nélkül)		137 ezer
szesen (TFT-vel)		175 ezer

»PC GURU POWER

Alaplap	Gigabyte EX58-UD3R	47 ezer
Processzor	Intel Core i7 920 (Nehalem)	70 ezer
Processzor hűtő	Intel gyári	-
Memória	6 GB OCZ DDR3-1600 CL7 TriKit	28 ezer
Videokártya	MSI Radeon HD4890 OC 1 GB	53 ezer
Merevlemez	Samsung 1 TB (32 MB) SATA2	22 ezer
SSD meghajtó	Corsair 64 GB MLC SATA2	40 ezer
Optikai meghajtó	LG H20L Blu-Ray olvasó/DVD-író	26 ezer
Hangkártya	Asus Xonar DX	18 ezer
Hangfalrendszer	Logitech Z-2300 2.1	39 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	14 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam Sphere AF	32 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-932	37 ezer
Tápegység	Corsair 520HX	26 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	10 ezer
Egér	Logitech G9	18 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Dell 2408WFP (1920x1200, S-PVA)	182 ezer
Összesen (TFT nélkül)		484 ezer
Összesen (TFT-vel)		666 ezer

C GURU VALUE

lap	Gigabyte MA790X-UD4P	28 ezer
esszor	AMD Phenom II X3 710	28 ezer
esszor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 64 Pro	5 ezer
nória	4 GB Kingmax Mars DDR2-1066 CL5	14 ezer
okártya	MSI Radeon HD4890 OC 1 GB	53 ezer
evlemez	Samsung 1 TB 7200 rpm 32 MB SATA2	22 ezer
meghajtó	-	-
kai meghajtó	LG H20L Blu-Ray olvasó/DVD-író	26 ezer
gkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
gfalrendszer	Logitech X-240 2.1	11 ezer
Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	14 ezer
kamera+mikrofon	Logitech QuickCam E3500 Plus	8 ezer
nítógépház	CoolerMaster RC-690	18 ezer
egység	Coolermaster Silent Pro 500W	24 ezer
ntyűzet	Logitech Wave	10 ezer
r	Logitech MX518	10 ezer
rpad	Steelpad QcK+	4 ezer
monitor	24" Samsung 2494HS (1920x1080, TN)	66 ezer
esen (TFT nélkül)		275 ezer
esen (TFT-vel)		341 ezer

»PC GURU DREAMLAND

Alaplap	Gigabyte EX58-UD4	56 ezer
Processzor	Intel Core i7 920 (Nehalem)	70 ezer
Processzor hűtő	Cooler Master Hyper N520	9 ezer
Memória	6 GB OCZ DDR3-1600 CL7 TriKit	28 ezer
Videokártya	2 x MSI Radeon HD4890 OC 1 GB	106 ezer
Merevlemez	Samsung F2 EcoGreen 1,5 TB 32 MB	33 ezer
SSD meghajtó	Silicon Power 16 GB SLC SATA2	34 ezer
Optikai meghajtó	LG GGW-H20LRBB Blu-Ray író	39 ezer
Hangkártya	Asus Xonar D2X	41 ezer
Hangfalrendszer	Creative GigaWorks G500 Pro-Gamer	41 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek PxDVR3200H PCI-E	19 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam Sphere AF	32 ezer
Számítógépház	CoolerMaster Cosmos S	56 ezer
Tápegység	Corsair HX620	32 ezer
Billentyűzet Egér	Logitech MX5500 Revolution	33 ezer
Egérpad	Razer Destructor	11 ezer
TFT monitor	27" Samsung 275T+ (1920,1200, S-PVA)	257 ezer
Összesen (TFT nélkül)		640 ezer
Összesen (TFT-vel)		897 ezer

A WINDOWS 7 BRUTÁLISAN GYORS. TÉNYLEG?

írta» Martinm

A Windows 7-tel megkezdődött a Windowsok háborúja: vajon melyikkel járunk a legjobban? A már bizonyított XP-vel? Az agyonfoltozott Vistával? Esetleg a nevető harmadik, a Windows 7 viszi a pálmát?

Előző számunk DVD-mellékletén megtalálhattátok a Windows 7 RC ingyenesen használható változatát. Ha még valaki nem próbálta ki, akkor annak bátran ajánljuk, hogy fusson egy tesztkört az új rendszerrel, bizonyosan nem fog csalódni. Alábbi cikkünkben összeszedtük a legfőbb okokat, hogy miért lesz érdemes elköszönni jól megszokott XP-nktől vagy jóval kevésbé könnyes búcsút inteni a Vistának.

A Windows XP-t senkinek sem kell bemutatni: vannak gyenge pontjai, az SP2-ig sok probléma is volt vele, a mai igényekhez mérten már igencsak megkopottnak tekinthető a tudása és szolgáltatásai is, mégis ez fut a PC-k túlnyomó többségén. Mégpedig roppant széleskörű támogatottsága, sebessége és viszonylag alacsony gépigénye miatt. Aki ennél (papíron) többre, szebbre, újabbra vágyik, az telepítheti a Vistát, ami az első javítócsomag megjelenéséig gyakorlatilag használhatatlan volt. Nemrég már a második javítócsomag is megjelent a rengeteget szidott, még a Microsoft-közeli, nagy cégek által is messzire elkerült oprendszerhez, de terjedni csak nem akar a Vista. Persze nem kell megkönnyezni a Microsoftot, a hasznot kitermelte a Vista is, csak éppen nem olyan elképzelhetetlenül hatalmasat, mint például az XP. A legtöbb gyárilag összeépített asztali és mobil PC-t ma már Vistával adják el, így a felhasználók tulajdonképpen rá vannak kényszerítve használatára, és talán részben ezért is övezi akkora várakozás a következő MS rendszert.

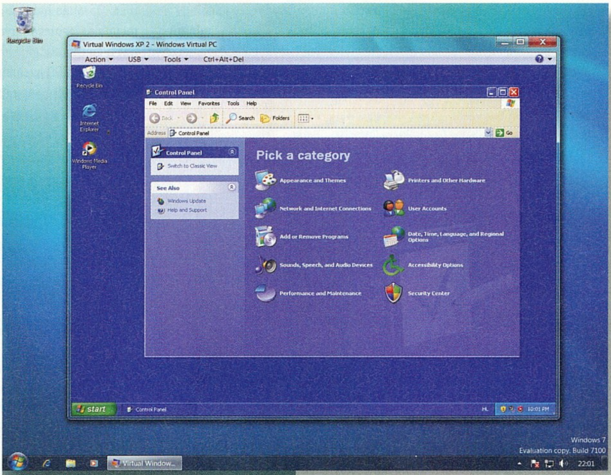
A Windows 7 fejlesztési terve egyszerű volt: legyen gyors, kedvelt és jó, mint az XP, legyen benne sok-sok hasznos szolgáltatás – és mellesleg ne kelljen megvárni az első szervizcsomagot a hibátlan működéshez. A Microsoft ezért roppant komolyan vette a fejlesztést, új csapatot, ütemtervet, munkamenetet dolgozott ki, hogy így törje meg a Vista átkot és készítse el a valaha volt legjobb Windowst.

XP 2.0, NEM VISTA 2.0

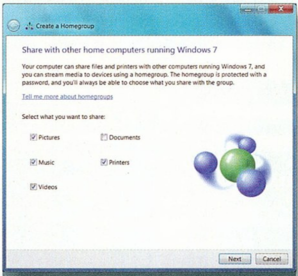
A léc tehát nagyon magasan van, de eddig úgy látszik, a Windows 7 teljesíteni fogja küldetését. Miket is kell teljesítenie?

- ***Legyen gyorsabb és stabilabb, mint a Vista***✓
- ***Biztonságosabb legyen, mint az XP***✓
- ***Kevesebb erőforrást használjon, mint elődei***✓
- ***Fejlett szolgáltatások, korszerű kezelőfelület***✓
- ***Forradalom és(!) kompatibilitás***✓

Az októberben megjelenő rendszer tehát eddig minden akadályt hibátlanul vett, igaz túl nagy forradalomra ne számítsunk, kicsit túl sok verzió is lesz, de ezek az apróságok megbocsáthatóak.



»A Win7-hez ingyen letölthető egy virtuális gépen futtatható Windows XP«



»A HomeGroup szolgáltatással leegyszerűsödik a helyi hálózatok biztonságos használata«

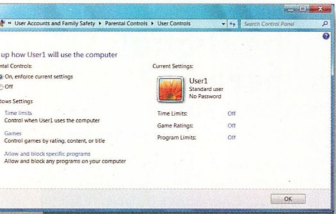
Hogy pontosan mit is kapunk a Windows 7-tel, azt bárki kipróbálhatja bárminemű kötelezettség nélkül. Az előző havi PC GURU DVD-jén megtalálható, vagy a www.chiponline.hu/win7 címről letölthető és közel egy évig ingyenesen használható Windows 7 Ultimate RC változat meglehetősen jól sikerült. Nem kell azonnal lemondanunk már megszokott XP-nkről vagy Vistánkról sem: a Windows 7-et akár meglévő Windows mellé is feltelepíthetjük, vagy a VirtualBox segítségével rendszerünk alól is kipróbálhatjuk.

Tesztekkel is megvizsgáltuk a három Windowst, hogy valóban minden idők legjobb Windowsa készül-e, vagy csak (a szokásos) porhintés és marketinghadjárat övezi-e a Windows 7-et. Minden rendszert egyazon konfiguráción teszteltünk, és a mérések megkezdése előtt telepítettük az összes elérhető frissítést, valamint a legújabb drivereket.

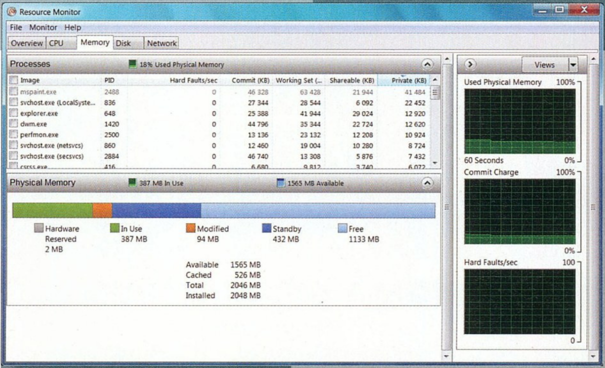
GYORS, FEJLETT ÉS KEVESET ESZIK

A Win7 az első olyan Windows, amelyik kisebb méretű, mint elődje, továbbá legyen akár csúcs PC-nk, akár egy több éves, elavult(nak titulált) gépünk, a Windows 7 egyformán kihasznál minden erőforrást és kiválóan fut bármelyik PC-n.

Ugyan a Windows 7 több helyet foglalt el tesztrendszerünkön, mint az XP, de a Vistánál sokkal kevesebbet: ez utóbbi közel dupla akkora tárterületen terpeszkedett el, mint az új Windows 7, és a kiegészítő fájlok is nagyobb helyet foglaltak ugyanazon



»Az UAC sokrétű beállítási lehetőségei miatt a későbbiekben kevesebb figyelmeztető üzenettel találkozunk«



»A Windows 7 a Vistánál takarékosabban bánik a memóriával«

a négymagos CPU-val és 2 GB RAM-mal szerelt tesztgépen.
A nyugalmi állapotban felhasznált rendszermemóriával is pazarlóan bánik a Vista: közel 500 MB-ra van szüksége egy SP2-vel megtámogatott Windowsnak, míg a Win7 410 MB-tal is beéri. Ezen a téren a Windows XP még mindig a legjobb, hiszen 315 MB elegendő a teljes rendszer futásához. Érdemes azt is figyelembe venni itt, hogy ezért cserébe a Windows 7-nél sokkal több szolgáltatást és fejlettebb kezelőfelületet kapunk, továbbá ma már egy olcsó netbookban is minimum 1 GB RAM van. A Windows 7 különleges tulajdonsága, hogy 512 MB RAM esetén lecsökkenti memóriaigényét és csupán 250 MB-ot foglal – erre semelyik másik Windows nem képes!
500 MB memóriára a Vistának azért van szüksége, mert nem kevesebb, mint 58 szolgáltatást indít el: nem is csoda, hogy kell a sokmagos CPU a Vista alá! Ezek a számok messze nem ennyire szörnyűek a Windows 7-nél: itt 45 szolgáltatás indul, és az optimalizálás a programszálak alacsonyabb számában is meglátszik. A Win7 trükkje, hogy csakis akkor indít el bizonyos szolgáltatásokat, ha ténylegesen szükség van rájuk, így nem csoda, hogy az XP-hez hasonlítják az új rendszer hardverallokációját. Ez a takarékosság az impresszív indulási időkben is tetten érhető: a Win7 alig néhány másodperccel marad le az XP SP3 mögött, míg a Vista a sor végéről figyeli, mennyi idő alatt kéne elindulnia.

TESZTEK

A FutureMark tesztek, amik direktben a CPU, a RAM és a HDD teljesítményét mérték, látható eltéréseket mutattak a rendszerek között. PCMark 05-ben a Windows 7 jött ki győztesen és csak egy hajszálnyival maradt le az XP SP3. Az élbolytól messze leszakadva kullogott azonban a Vista, amin megintcsak nem sokat segített a legfrissebb javítócsomag. Ez a közel ezer pontos lemaradás javarészt az Átlátszó ablakok tesztjének tudható be: a PCMark teszteli az oprendszert, hogy milyen gyorsan képes létrehozni, mozgatni és becsukni átlátszó ablakokat. A Windows 7-nek a WDDM 1.1-es szabvány segített itt, ami a gép CPU-ja helyett a videokártyán található grafikus processzort terheli le az ilyen feladatokkal. Ennek egyetlen feltétele, hogy gépünkben DirectX 10-es VGA kártya legyen friss driverrel.
A Vantage teszten nagyjából fej-fej mellett teljesített a Win7 és a Vista. A Windows 7 gyorsabb a több szálon futó alkalmazások futtatásában (például video tömörítés), azonban lassabb a fájlok merevlemezre írásában. A Microsoft már ígéretet tett arra, hogy ezt a végleges Win7 verzió megjelenéséig kijavítja.
Összességében a Windows 7-nél nagyon jól sikerült a felújítás: megkapta a Vista Aero felületét, driver modelljét, kernel felépítését, ám mindenből egy kicsit jobbat, újabbat, amik így összességében jobbá teszik még az XP-nél is.

MINDEN BENNE VAN, DE CSAK AMI KELL

Egészen megújult UAC-vel találkozhatunk a Windows 7-ben: a Felhasználói Fiókok Felügyelete (UAC – User Account Control) immáron nem csupán egy buta és idegesítő szolgáltatás, a Windows 7-nél sokkal barátságosabb, mégis effektív az átdolgozott UAC. Beállíthatjuk a felügyelet erősségét, viselkedését, így sokkal kevesebb figyelmeztetésen kell magunkat átverekednünk. A rendszerrel kapcsolatos karbantartási teendőket, veszélyeket egyetlen központi helyről, az Action Centerből irányíthatjuk. Innen indíthatjuk a víruskeresést, a frissítést és az átdolgozott adatmentést is. Ez utóbbi lehet fájlszintű vagy rendszerszintű is, és mindehhez jár az obligát rendszermentő CD elkészítése is. Az Ultimate változatban olyan extra szolgáltatásokat is találhatunk, mint például a teljesen átdolgozott BitLocker, vagy a 99%-os XP kompatibilitásért felelős, virtuális XP mód. Biztonság tekintetében – a Windowsos világban – nem lesz párja a Win7-nek!
A felesleges szolgáltatásokkal könyörtelen volt az MS, és stílusosan a „lomtárba helyezte" őket. Kihullott így a MovieMaker, a Messenger és például a Mail is. Persze azért el nem tűntek: első induláskor felkínálja a rendszer az azonos funkcionalitású, ám fejlettebb Live szolgáltatásokat, amiket egyetlen kattintással integrálhatunk új rendszerünkbe.
Megjelent a HomeGroup, amivel tényleg egyszerűvé válik biztonságos helyi hálózatok kialakítása, és a Device Stage is, hogy könnyebbé váljon a csatlakoztatott mobil eszközökkel való kommunikáció.
A lista hosszú, és ezek még csak a főbb újdonságok voltak: az új kezelőfelület, új szabványok és a rengeteg kisebb, ám annál hasznosabb javítás és szolgáltatás teszik kihagyhatatlanná a Windows 7-et.«

	WINDOWS 7 RC	WINDOWS XP SP3	WINDOWS VISTA SP2
PCMark 05	9013 pont	8977 pont	7972 pont
PCMARK VANTAGE	5593 PONT	N.A.	5453 PONT
Memóriaigény	410 MB	315 MB	495 MB
OPERÁCIÓS RENDSZER TELJES MÉRETE	8,86 GB	7,22 GB	14,3 GB
Indulási idő	28 s	25 s	37 s
ELINDÍTOTT SZOLGÁLTATÁSOK SZÁMA	45	40	58
Adatmentési szolgáltatások	Mentőlemez, rendszermentés, adatmentés, visszaállítási pontok	Visszaállítási pontok	Adatmentés, visszaállí tási pontok
TÁMOGATOTT MULTIMÉDIA-FORMÁTUMOK	H.264, MPEG4, MPEG2, WMV, AAC, MP3, WMA	WMV, MP3, WMA	MPEG2, WMV, MP3, WMA

HAG

HOMOK A GÉPEZETBEN

írta» JOSHUA

Háziszolga dohányos médiafüggőknek

HOME SERVIDOR

Azt mindig is tudtuk, hogy a Microsoft hihetetlen mód képes elbaltázni egyes termékeinek marketingjét – a Windows Vista körüli bénázás valószínűleg az elrettentő példák egyik listavezetőjeként kerül majd be az ifjú reklámszakemberek okulását célzó tankönyvekbe. Azonban még ennél is van lejjebb: példának okáért ilyen a technológiai szempontból kivételesen tényleg pompásra sikerült Windows Home Server megjelenésének szinte teljes elhallgatása (őszintén kíváncsi volnék, olvasóink közül hányan ismerik). Szerencsére vannak gyártók, akik felismerték a Home Serverben rejlő potenciált, és a Windows XP Media Center Edition (aminek, magunk közt szólva még léteznie sem volna szabad az XMBC, Boxiee, Linux MCE és társaik képviselte konkurencia mellett) érdemtelen sztárolása helyett inkább az előbbit favorizálják. Nos, pontosan egy ilyesfajta projekt eredményeképpen jött létre az a webről is megrendelhető, Home Servidor névre hallgató médiaszerver, ami a „klasszikus" szolgáltatásokon (mentés, hálózati zene-, fotó. és videómegosztás, stb). egyúttal teljes értékű szivardobozként(!) is funkcionál. Nem tévedés: írásunk díszes faborítású tárgya 2 TB-nyi adaton kívül egy tucatnyi szivart is fogadni képes – természetesen egy, az elektronikától elszigetelt rekeszben, egyúttal a szivarok tárolásához szükséges mikrokörnyezet humidifikációját is megoldva. Mindezt alig 800 dollárért, energiatakarékos Intel Atom platfromra építkezve, Twitter integrációval.«

„The Digital Superbike"

MOTOCZYSZ E1PC

Ízlelgessük a szót: MotoCzysz E1PC... Bármilyen intonációval is próbálkozunk, a végeredmény borzalmas marad – még szerencse, hogy a termékre, amit jelöl, ez a legkevésbé sem igaz. Mert bár első hangzásra kétségkívül egy cseh zugüzemben gyártott mutáns segédmotor jelenik meg lelki szemeink előtt, a MotoCzysz E1PC valójában egy next-gen elektromos szupermotor, ami nemcsak fantasztikus külsővel dicsekedhet, hanem azzal is, hogy a kormányába integrált kijelzője egy valódi Apple iPhone.

Mint ahogy arról a Hell for Leather online motorosmagazin (aminek ilyen névvel amúgy minden előzetes számítás szerint egy Judas Priest fanatikus oldalnak kellene lennie) beszámolt, az E1PC az Északi-tengeren lévő Man szigetén hagyományosan(?) megrendezésre kerülő „zéróemissziós" TTXGP versenyen tűnt fel, valószínűleg a helyi halászkolónia legnagyobb örömére. A fejlesztők amúgy alaposan modifikálták a beépített iPhonet, többek közt a szenzorok és egyéb eszközök (GPS, gyorsulásmérő, világítás, stb) szabályozásának képességével is felruházva. Sőt, a rendszert USB-n keresztül közvetlenül is összekapcsolták a motor elektromos rendszerével, a valós idejű visszacsatolás minőségét finomítandó.«

Tanulás helyett mobil

ELSŐ LÉPÉSEK A WEB 3.0 FELÉ?

Vajon a mobiltelefonok alkalmasak a hagyományos értelemben vett tanulás kiváltására? Nos, az általam nagyra becsült Mike Elgan, a világ egyik legjobbjának számító „TheRawFeed" techblog gazdája éppen erről elmélkedett egyik legutóbbi írásában. Mike meglátása szerint immár megjelentek azok a szolgáltatások, amelyek részlegesen kiválthatják a lexikális tudást, élükön a Google és Microsoft frissen bejelentett „Bing" keresőszolgáltatásának mobilos verzióival.

Egy másik példa az épp a napokban debütált PalmPre digitális asszisztens, amelynek WebOS névre hallgató operációs rendszerébe egy olyan Universal Search névre hallgató szolgáltatást integráltak amely a mobil-alapú webes keresés Apple iPhone-on megszokott hét lépését (böngésző indítása, klikk a megfelelő ikonra, keresőmotor kiválasztása, keresés kiválasztása, szövegbevitel, keresés indítása, eredmény kiválasztása) háromra (szövegbevitel, keresőmotor kiválasztása, eredmény kiválasztása) képes redukálni.

A továbbiakban Elgan a keresőmotorok továbbfejlesztésének lehetséges irányaival foglalkozik, élükön a Google technológiájával, ami hamarosan nemcsak helyzet, hanem felhasználó specifikus válaszokkal tud majd szolgálni. Például arra a kérdésre válaszul, hogy „hová menjünk ma vacsorázni?" a keresőmotor nem több oldalnyi találattal szolgál majd, hanem egy szűkített listával, aminek elkészítésekor figyelembe vette a kérdező helyzetét, az ottani időjárást, útviszonyokat, az előző esti vacsorát, a korábbi preferenciákat és persze a felhasználó kedvenc étteremkritikusainak véleményét is – vagyis valamennyi szóba jöhető kontextuális faktort. Innen már pedig csak egy lépés a komolyabb, tudományos igényű feladványok megválaszolása, ami hatékony eszközt ad a felhasználók kezébe is.«

»RÖVIDHÍREK«

A londoni Chelsea Galériában nemrégiben egy igencsak figyelemreméltó triptychonra (vagyis hármasoltárra) lehettek figyelemre a látogatók. A oltár bal oldalán található kép témája Szent Linus a Pingvinnel, míg a jobb oldalán Szent Bill, tenyerén a Boldog Steve Ballmerrel került megfestésre. A középső képen pedig ki is állhatna más, mint (a kissé gonosz tekintetűre sikerült) Szent Steve, tenyerében a Szent Grállal – akarom mondani egy iPhone-nal. «

A teniszkönyök, a lúdtalp és persze személyes kedvencem, a joystick-hüvelyk után állítólag nyakunkon a legfrissebb népbetegség a „mobilkönyök" formájában. Mint azt a neve is mutatja, eme nyavaja állítólag a mobiltelefon túl gyakori használatakor jelentkezik, mégpedig abból kifolyólag, hogy a felhasználó túl sokáig tartja túl közel könyökeit testéhez SMS-üzenetek gépelése közben. A hosszabban elhúzódó mobilkönyökölés akár súlyos idegsérüléshez is vezethet – legalábbis ezt állítják az egyik clevelandi klinika orvosai.«

Azok, akik hajlandóak pénzt adni a fogyasztókra nem kevés erőszakkal rákényszerített, és már megjelenése időpontjában elavultnak számító Blu-Ray technológiáért, azok valószínűleg örömmel fogadják azt a hírt is, hogy a Sony hamarosan piacra dobja ES-sorozatú „Ultra Playerét", ami nem kevesebb, mint 400 (!) lemez tárolására képes. Mindehhez egy 500 GB-os HDD társul majd, ami ekkora lemezszámhoz (és a tervezett, stílusosan ultra magas árhoz) képest meglehetősen karcsúnak tűnik. Szerencsére a minimalista fekete ház nagyon is rendben van.«

Az intellektuális tulajdon eltulajdonításában amúgy is élen járó kínai barátaink ezúttal a Star Treket „méltatták arra", hogy kölcsönvegyenek belőle ezt-azt. Konkrétan a filmekben megjelenő, United Federation of Planets logójáról van szó, amit a Csillagflotta uniformison látható medállal kombináltak össze, hogy aztán megalkothassák a Kínai Nemzeti Űrhivatal új jelképét. Pedig egy kékes fényben irizáló, cyber hangulatú „Becsület" kínai írásjel mennyivel jobb választás lett volna...«

Mindannyiunk kedvenc kalózait, a svéd Pirate Bay üzemeltetőit ugyan elítélte a svéd bíróság, ám az általuk inspirált Kalózpárt (Piratpartiet) a szavazatok 7.1 százalékát besöpörve magabiztosan bejutott az Európa Parlamentbe. (Biztos forrásból tudjuk, hogy magyar-svéd kettős állampolgárságú választók szavaztak rájuk, tehát a siker tulajdonképpen nemzetközinek tekinthető.) Ezzel párhuzamosan a magánszféra maximális tiszteletben tartásáért harcoló szervezet hivatalos tagjainak száma is jelentősen megemelkedett, immár elérve a 40 000 főt. «

További fájlcsere fókuszú hírek: a Pirate Bay után most a második legnépszerűbb online csere-bere oldalt, a Mininovát is célba vették a lemez- és filmipar fizetett fogdmegjei. Az üzemeltetők szerencsére jogilag rendkívül alaposan körbebástyázták magukat, így max. egy, az illegális tartalmakat kiszűrő szoftvert kényszeríthetnek rájuk, börtön nem fenyegeti őket. Eközben az elsőfokon letöltendő börtönbüntetésre ítélt svéd fiúk sem pihennek: legújabb fejlesztésük egy olyan VPN (vagyis virtuális magánhálózat) ami gyakorlatilag lehetetlenné tenné a fájlmegosztók lenyomozását. Mindezt alig havi 7 dollárért, IPREDATOR Global Anonymity Service néven. Sőt, még az iráni változások online támogatására is maradt idejük...«

Látszólag minden ifjú videojátékos számára rossz hír a GameDr Video Game Timer elnevezésű eszköz megjelenése, aminek segítségével a szülők korlátozhatják csemetéik gépekhez való hozzáférését. De csak látszólag, mivel valójában egy olyan rendkívül primitív (konkrétan az elektromos konnektorhoz csatlakozó, és zárral is védett) időzítőszerkezetről van szó, aminek kijátszása (plusz egy kábel) valószínűleg egyetlen általános iskolás kort már elért felhasználónak sem fog gondot okozni.«

HARDVER-MENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

írta» HORVÁTH PATRIK

»0+ PLATFORM KÉRDÉS

Helló Azért írok, mivel új gép vásárlására adtam a fejem a felgyülemlett pénzkupac hatására, nah meg mert a mostani már vagy 3 éves. Anno még valamikor szeptemberben is elhatároztam ugyanezt, akkor egy E8500-as procit néztem ki, és most is tetszene, ha nem kerülne jelenleg többe, mint akkor; valamint láttam, hogy egy hasonló kérdésben egy E8400 helyett AM2-es X3-ast ajánlottatok, ami nekem is szimpatikus, főleg az ára miatt, de teljesítményben most nem akarok kompromisszumot kötni, viszont i7-re vagy a legjobb X4-esre azért sajnálnám a pénzt. Ezért kérem, hogy ajánljatok valamit, ami főleg játékra jó, és max 50k Hufért vesztegetik, vagy a közeljövőben ekörül lesz az ára. És akkor ehhez szeretnék még egy alaplapot is, ha nem gond. Videókártya egyértelműen HD4890, ehhez kéne kalibrálni a többit, hogy ne legyen CPU limit. Jah és van valahol a polcomon 2 GB 1333-as DDR3-as, nem lenne gond, ha azt is bele tudnám majd paszírozni a leendő konfigba. Talán a jelenlegi 450W-os Chieftec bírni fogja az iramot. Remélem nem kértem túl nehezet. Egy viszatért olvasótok: *Merokh*

»Kedves Ádám!

Olcsóbbak nem nagyon lesznek a cuccok, mert mire ezen sorokat olvasod az általános forgalmi adó 20-ról 25%-ra emelkedett. Elég sok minden változott az elmúlt hetekben, de a Phenom II X3 710 ára továbbra is 30 ezer forint alatt van bőven (jelen pillanatban 27-28 ezer forint), én még mindig tartom, hogy nagyon jó vételnek számít. Az Intel az E7400-at küldte csatába ellene, sok különbség nincs teljesítményben, az AMD-nek eggyel több magja van, jövőre nézve nem jöhet rosszul. Ha feljebb megyünk árban, akkor Intelből egyértelműen a Q6600-at kell venni valamivel 40 ezer forint felett és megrángatni 3 GHz-ig. AMD vonalon sajnos csak DDR2-es memóriavezérlővel szerelt Phenom II 940 Black Edition-t találsz jó árban (45 ezer forint), így a memóriáiddal nem tudnál mit kezdeni vele. Én amondó vagyok, hogy olvasd át a pár számmal ezelőtt CPU tuning cikket és ruházz be egy Gigabyte GA-MA770T-UD3P alaplapba (22 ezer forint, Socket AM3, DDR3-1666+) és egy Phenom II X3 710-be (ezt pedig lődd be 3200 MHz körülre), ennél jobb ár/teljesítményű kombinációt nem fogsz találni. Jó hír, hogy az AMD árcsökkentése már hazánkat is elérte, így elképzelhető, hogy az ÁFA emelés ellenére az újság megjelenésekor már 50 ezer forint alatt is hozzá lehet jutni egy HD4890-hez. A tápegységed elég lesz a konfighoz, de azért ne töm tele merevlemezekkel – ez csak egy jótanács.

»AGP-S VIDEOKÁRTYA KÉRDÉS

Kedves Pc Guru! Videokártya cseréhez kérnék segítséget. A konfigom: Asus P4P800 SE alaplap, Intel Pentium 4 (2800 Mhz) proci, 2GB (2 x 1gb) DDR kingston RAM, Asus Radeon 9600 videokari, Chiftec (asszem 350W) táp, plusz van pio dvd író, LG monitor (1280x1024), de ezek lényegtelenek. Kb 28-30 ezer ft-ot tudnék max rászánni egy videokártyára (tudom, a többi is már eléggé ősi, de többre nem futja most). A gond, hogy sztem agp-s, de nem vagyok benne biztos. Az Everest ezt írta: 5 PCI, 1 AGP, de szerintem ez tévedés. Szóval ez is egy kérdés lenne; és akkor, akár agp-t, akár pci-e-t (ha van rajta), ennyi pénzből tudnátok-e mondani egy jó kártyát, amivel pl. a King's Bounty L. elmenne szaggatás nélkül? (nem csak ez az 1 játék a cél, de most azt néztem ki.) Nem kell nagy felbontás és részletesség, mondjuk 1024, medium. *Köszönöm a választ: Ádám*

»Kedves Ádám!

Szívem szerint azt mondanám, hogy add el a mostani géped főbb alkatrészeit (alaplap, processzor, memóriák, videokártya) és frissíts, de tudom, hogy esélyed sem lenne értük pénzt kapni, így inkább megpróbálok a kérdéseidre választ adni. Asus P4P800 SE valóban egy AGP foglalattal rendelkező alaplap, a leggyorsabb AGP-s videokártya pedig kis hazánkban a Sapphire Radeon HD3850, ami nagyságrendileg 25 ezer forintba kerül. Sajnos az AGP csatlakozót keményen megfizettetik az emberrel, ugyanis PCI-Expressből ennyiért már meg lehet csípni a legolcsóbb HD4850-et, ami legalább másfélszer gyorsabb. Tudnod kell, hogy a processzorod még ezt se fogja tudni kihajtani, így bátran próbálgathatod a nagyobb felbontásokat is, nem nagyon fogsz lassulást tapasztalni (és részletességből is mehet a High Quality).

»KOMPLETT GÉP – ELLENŐRZŐ KÉRDÉS

Kedves Guru! Abban szeretném a segítségedet kérni, hogy mostanában szeretnék venni egy új gépet, mert a régi már nagyon gyenge. A konfigot így gondoltam: ASUS P5QL alaplap (vagy ASUS P5QL-SE?), Intel Core2 Duo E7400 2.8 GHz proci, GIGABYTE GeForce 9800GT (N98TOC-1GI) 1GB DDR3 PCI-E videokari, 2*KingMax 2GB 800Mhz DDR2 memória, Samsung 640 GB 16MB cache SATA2 merevlemez, Antler Supercase SKII-371 fekete-ezüst ház, Chieftec GPS-450AA-101A OEM táp, Samsung SH-S223Q 22x S-ATA dvd író. Monitor, egér, stb. van. A kérdésem leginkább az lenne, hogy ez így jó-e? Mindez elég drága (kb. 140 000 Ft), de vagy két évig nem is szeretnék hozzányulni. Másik kérdésem, hogy a ház jó-e, mert azt úgy választottam, hogy melyik a legolcsóbb, plussz az alaplappal mi a helyzet? Ha van bármi hiba is benne kérlek, segíts választani egy jobbat megközelítőleg ilyen áron. A gépet leginkább játékra használnám, de programozás és/vagy modellezés is szóba jöhet (Maya, Cinema 4D, stb.) Nagyon tetszik az újság, mindig olvasom, csak így tovább. Válaszodat előre is Köszönöm. *Lelkes rajongótok: Szabi*

»Kedves Szabolcs!

A gépben nem igazán látok kivetnivalót, a házat úgy válaszd meg, hogy neked tetsszen, mivel ebben az árkategóriában minőségi példányt úgysem fogsz találni. A videokártyát egyértelműen kicserélném egy Radeon HD4850-re (ha a modellező programok jobban szeretik a GeForce-okat, akkor természetesen maradj annál), nagyon jól fog jönni az a DirectX 10.1 támogatás a jövőben. Alaplapból a sima P5QL-t válaszd inkább, errefelé nem szeretjük az SE jelöléseket régi idők miatt.

»CPU ÉS TÁP CSERE KÉRDÉS

Tisztelt PC Guru! Szíves segítségeteket kérem gépfejlesztéssel kapcsolatban. A gépem jelenlegi paraméterei az alábbiak:

Alaplap: Gigabyte GA-MA790X UD4P, Proci: AMD X2 6000+ (3,1Ghz), Videókártya: Geeforce 9600GT 1GB, Memória: Kingston 2x2Gb 800Mhz, Táp: HKC 550W, Ház: Cooler Master Centurion 534 Black.

A fejlesztés tekintetében most első lépésben a processzort szeretném lecserélni AMD Phenom X4 9750-re. Kérdésem, hogy a processzor cseréhez a jelenlegi tápegységet cserélni kell -e? A későbbiekben még egy Geforce 9600GT 1GB-os videókártyát szeretnék bele venni, valamint a memóriát 1200Mhz-es re lecserélni. Mindezeket figyelembe véve milyen tápot tudnátok ajánlani? Én a Cooler Master 850W-os tápra gondoltam, vagy ha van árban és teljesítményben és megbízhatóságban kedvezőbb, akkor javaslatotokat köszönettel venném. *Tisztelettel: Szabó Zoltán*

»Kedves Zoltán!

Az X9750-et nem csak azért nem ajánlom, mert gyakorlatilag egy árban van a 200 MHz-cel gyorsabb 9950-nel, hanem azért sem, mert ebből a pénzből egy feljettebb és gyorsabb Socket AM3-mas CPU-t is lehet venni. Két alternatívát mondok: Phenom II X3 720 Black Edition (hőcsöves hűtő, szorzózár-mentes tuning lehetőség), ez egy hárommagos, 2800 MHz-es jószág 6 MB

L3 cache-sel (X4 9750/9950-ben 2 MB van, csak összehasonlításképpen és 2400/2600 MHz-en mennek). A másik választás a négymagos Phenom II X4 810, amely csupán 2600 MHz-en szaladgál és 4 MB harmadszintű cache-t tartalmaz (viszont négymagos, ha ez szempont). A tápegységet semmi esetben sem kell cserélni (ha minden áron tápot akarsz cserélni, akkor Corsair HX520 a Te barátod). A jelenlegi alaplapod nem támogatja az NVIDIA kétkártyás SLI megoldását, így hiába veszel még egy GeForce 9600GT-t (amit sürgősen verj ki a fejedből), nem fogod tudni egyszerre használni mindkét VGA erejét. Ha minden áron cserélni akarsz, akkor add el a mostani 9600GT-det (ha sikerül, reális áron olyan 15-16 ezer forintot kapsz érte a használtpiacon) és vegyél egy HD4870-et 38-40 ezer forint körül. A memóriák cseréjének szintén semmi értelme, nem fogsz észrevenni változást, hiszen az 1200 MHz-et csak abban az esetben tudod összehozni, ha a processzort is kegyetlenül megcibálod, ellenkező esetben „csak" 800 MHz-en fog továbbra is menni. Az általam említett Phenom II processzorok előnye, hogy natív DDR2-1066 támogatásuk van, így tuning nélkül ezen az órajelen garantáltan tudod használni a memóriáidat, ha nem bírnád ki csere nélkül. Apropó Phenom II, ha X3 720-at vagy X4 810-et veszel, előte mindenképpen tedd fel az alaplapodhoz tartozó legfrissebb BIOS-t, nehogy meglepetés érjen (elviekben a most rajta lévővel is mennie kell gond nélkül).

»VGA KÉRDÉS – ASSASSIN'S CREEDHEZ

Sziasztok! Egy kérdésem lenne gépösszerakással kapcsolatban. Olyan gépet szeretnék, amin az Assasin's Creed 1280x1024 alacsony részletességen menne.

Alaplap: Gigabyte GA-M85M-US2H, CPU: AMD Phenom II X3 710, RAM: 4 GB Kingmax DDR2-1066 MHz, Vinyó: nos, ezt a régi gépemből veszem ki, 160GB, VGA: itt vagyok a legnagyobb bajban. Vagy egy ATI HD4670-es, vagy egy GeForce 9600GT-t szeretnék venni, mert igyekszem kicsit spórolni innentől

Táp: Chieftec 450W, Billentyű, egér: a régi jó lesz, Ház: ASUS TA-B71 táp nélküli, Hangkártya: Genius Value 5.1 V2 hangkártya PCI, Optikai meghajtó: régi szerintem jó még vagy ez lenne: LG GH22LP20, Kb 115-125e-t szánok rá, a célom, hogy az Assassin's Creed fusson min. 1024x768-ban, de jó lenne, ha futna 1280x1024 alacsony részletességen. *Válaszotokat előre is köszönöm: matyi011*

»Kedves Matyi!

Az általad választott alaplappal semmi gond nincs, ha a memória bővítés később esedékes lenne, akkor viszont jobban jársz egy Gigabyte GA-MA770-UD3 deszkával (egy ezressel drágább, ráadásul AMD chipset). Megnéztem mennyibe kerül jelenleg egy HD4670 (17 ezer forinttól indulnak), illetve egy 9600GT (20 ezertől mennek), így arra a következtetésre jutottam, hogy a legjobban egy Sapphire HD4830-cal vagy HD4730-cal jársz 23 ezer forintért. A hangkártyát kihúzhatod anyugodtan a listáról, a Gigabyte alaplapokon sokkal jobb minőségű kodeket találsz (Realtek HD Audio ALC888), külön hangkártyára nincs szükséged (ennyit is spóroltál). Tápegység maradhat, optikai meghajtó meg gyakorlatilag mindegy, az nem számít az Assassin's Creed futási teljesítményénél. Ezzel a konfiggal szerintem 1280x1024-ben még a magas részletesség is megcsíphető, de a közepes egészen biztosan.

»CORE 2 DUO UPGRADE GOND

Szia Patrik! Nekem az lenne a kérdésem, hogy alaplap csere nélkül megúszhatom-e a fejlesztést. Jelenlegi konfig adatai: ASUS P5LD2 Deluxe alaplap, Chiftec 400W táp, MSI Nvidia 6600GT, és Intel P4 3.0 Ghz Proci, 2x512 DDR2 RAM.

A DDR2 memóriát 667 Mhz-ig támogatja, belerakhatok-e 800 Mhz-es modult?

A másik, hogy szeretnék egy Core2Duo E8400 procit illetve 9800GT videokarit beletenni, csak nem tudom, hogy az alaplap ki tudja-e majd hajtani. De ha van más javaslatod szívesen fogadom. Segítségedet köszönve.

Üdvözlettel: Bokcy

»Kedves Bokcy!

Sajnos az alaplapod még BIOS frissítéssel sem képes fogadni a Core 2 Duo processzorokat (egyiket sem), így ahhoz, hogy fejlessz, mindenképpen alaplapot kell cserélned, ami nagyságrendileg 15-20 ezer forintos költséget jelent (Intel P35/P43 chipsetes példányokat már lehet találni ennyiért). A memória kérdésre is válaszolok, bár így nincs jelentősége: igen, bele tudnál tenni 800 MHz-eset, 667-en hajtaná a deszka. 9800GT helyett Neked is inkább Sapphire Radeon HD4850 Vapor-X-et javaslok a DX10.1 támogatás, a hangtalan hűtő és a jobb teljesítmény miatt (a HD4850-ek jelenleg egy árban vannak a 9800GT-kel). Alternatívaként (pár ezrest spórolva) felmerülhet az AMD vonal is (Gigabyte 790X-UD4 és Phenom II X3 710), teljesítményben valamivel gyengébb (ahol nem számít, hogy van harmadik mag), tuningolva egál az E8400-zal.

»PC VÁSÁRLÁS

Szia Patrik! A segítségedet szeretném kérni számítógép és TFT monitor vásárlás ügyben, ugyanis az utóbbi két évben egyáltalán nem követtem a hardverek fejlődését, a monitorokhoz pedig nem értek, és tájékozatlanul nem szeretném elkölteni a pénzt. A keret maximálisan 360 ezer forint a PC-re és 60 ezer forint a monitorra. Olyan számítógépet szeretnék, ami a jelenleg elvárható leghosszabb ideig "versenyképes" marad és a későbbiekben felkerülne rá egy windows 7-es is. Az egyetlen konkrét elképzelésem, hogy a CPU Intel, a videokártya NVIDIA és a tápegység pedig Chieftec legyen. (Tudom a 14 centis ventilátorok hangosak de már legalább 5 éve veszek Chieftecet és eddig sosem csalódtam benne.)

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

U.i.: Monitorból maximum 22-s bőven megfelel, és kérlek, ajánlj egy megfelelő hangkártyát a Logitech Z-5500 mellé.

Segítséged és javaslataid előre is köszönöm: Rácz Róbert

»Kedves Róbert!

A pár oldallal visszalapozva fellelhető Guru ÁlomPC cikkben található PC Guru Power nevű konfigot Neked találták ki – SSD, hangfalrendszer, webkamera és TV tuner nélkül. Ha nagyon ellenszenves a Radeon HD4890 benne, akkor cseréld ki egy GeForce GTX275-re (bár én nem támogatom, de ez a Te döntésed). Tápegységből szintén nem szívesen ajánlok Chieftec-et manapság, de 600 és 750W között gyakorlatilag bármelyik 14 centis fekete színű jószág belefér a keretbe (mindegyik 20 és 30 ezer forint között van), viszont sokkal hangosabbak a listán lévő Corsairnél. A Z-5500 mellé szintén ott pihen a táblázatban a Creative X-Fi Gamer, monitorból pedig manapság nagy divat 23-24"-os 1920x1080-as felbontással rendelkezőt vásárolni, így én is ilyet ajánlok Neked: Samsung 2494HS.

»TÁP KÉRDÉS

Helló Guru! Új gépet rakok össze és nem tudom milyen tápot érdemes bele rakni!

A konfigom: ASRock M3A780GXH/128M, AMD Phenom II X3 710, Radeon HD 4770, DDR3 1333 Mhz Kingmax 2x2 Gb, Ezekhez kinéztem egy Gigabyte Superb 550P-t, kell ekkora vagy tudtok mást ajánlani?

(Melyik jobb a HD 4770 vagy a HD 4850?)

Előre is köszi! KriSz

»Kedves Kristóf!

Az általad kiszemelt táppal semmi gond nem lesz, attól függetlenül, hogy 550W-os egységre nincs szükség a leveledben felvázolt géphez. Bár pontos információm nincs a tápegység árával kapcsolatban (jelenleg nincs raktáron), de emlékeim szerint 15 ezer forint körül alakul a cédula, egy FSP Everest 500W-on érdemes lehet elgondolkodni. A HD4770 és a HD4850 közül az a jobb, amelyiket kapsz.:) Viccet félretéve, HD4770 nagyon ritkán érkezik az országba és iszonyú gyorsan el is szokott fogyni. A kedvező tuning lehetőségek miatt valamivel gyorsabb tud lenni a HD4850-nél, viszont utóbbi árát az AMD folyamatosan csökkentette, így már egy Vapor-X hűtővel szerelt Sapphire változatot is meg lehet kapni 30 ezer forint alatt.

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

írta» MIGUEL

»KEDVES OLVASÓK!

Az elmúlt fél év megfeszített kutatásai alapján azt állapítottuk meg, hogy a Levrovot az esetek 63%-ában WC-n, 28%-ban pedig valamilyen tömegközlekedési eszközön olvassák (a maradék 9 százalékot a családom és a barátaim teszik ki, mert nekik kötelező a rovat elolvasása és vég nélküli dicsőítése). Most tehát, hogy birtokában vagyok ezen adatoknak, segíthetek mindenkinek: mielőtt nekilátnánk, mindenki ellenőrizze, hogy van-e elég papír illetve megálló, nehogy aztán idő előtt kifussunk bármelyikből is.

»IDŐJÁRÁS

Szia Miguel!
Csak és kizárólag azért írok, mert fel vagyok háborodva. Addig-addig marhultál a globális felmelegedés témáján, hogy íme, itt az iskolai szünet, amit 9 hónapig vártam, erre tessék: jégeső, tornádó, özönvíz! Komolyan, kinek kellett ez? Tudom, hogy neked lételemed a gonoszkodás, de ártatlan fiatalok tízezreinek nyarát elrontani még tőled is nagy szemétség lenne. Találj ki gyorsan valamit, amivel kibékíted az időjárást, különben... Különben... Különben!
GééZoli

»Ha tudnátok, mennyire nehéz ilyenkor visszafojtani a gyomromból előtörő sátáni kacajt! Mwuhah... ehm... naszóval. Meg kell vallanom, hogy bár én lennék a legboldogabb, ha lenne hatalmam az időjárásnak csak egy csekély százaléka fölött is, de sajnos nincs. Mindent összevetve engem is zavar, hogy rossz idő van, hiszen ma leadjuk az újságot (legalábbis a jelek szerint, mert Bate erősen sietteti a cikkek elkészültét...), holnaptól megint szabad vagyok, mint a madár, és mennék strandra, szóval a napsütés most közös érdekünk. Legyen hát: hess innen rossz idő, jöjjön a nyár! (Elkezdtem énekelni, hogy Süss fel nap, de kiderült, hogy Shoebaron fegyverrel jár dolgozni.)

»TRANSTORRENT 2

Szia Miguel!
Lehet, hogy fölöslegesen írok, mert csak dorgálással válaszolsz, de muszáj megpróbálnom.
Már nagyon várom a Transformers 2-t, és feltett szándékom megnézni, legalább egyszer még a DVD-kiadás előtt. Csakhogy valaki kitalálta, hogy az első résszel ellentétben szinkronizálva kerüljön a moziba. Nem tudom, hogy volt-e „szerencséd" az első rész szinkronjához, de én nem tudtam eldönteni a hangok hallatán, hogy röhögő-, vagy sírógörcsöt kapjak. A legdurvább az a rész, amikor Barricade először találkozik Sammel. Ehhez jön hozzá az, hogy a második rész alcímét félrefordították, és máris megvan két érv arra, hogy miért ne nézzem meg moziban. Biztos vagyok benne, hogy a három napja megjelent angol verziót le lehet tölteni (pl: az Indy 4 így jött le), de nem találom. Légyszi, tudsz valami tippet adni azon kívül, hogy milliókért repüljek el angol nyelvterületre megnézni? Hálás köszönet ha elolvasod a levelet, még hálásabb ha válaszolsz, és abszolút örök élet +1 nap hála, ha segítesz!
Balager

»Na igen, ez kényes kérdés, bár én például úgy oldom meg a Transformers 2-vel kapcsolatos összes problémát, hogy az első rész okozta maradandó károsodások súlyosbodásának elkerülése érdekében a közelébe sem megyek a második epizódnak. De hogy a kérdésedre válaszoljak: én az ilyen esetekben nem tudom olyan szigorúan venni a törvény betűjét, és tökéletesen megértem, ha valaki, aki amúgy megnézne egy filmet, végső felháborodásában mégsem teszi. A régen oly híres magyar szinkron egyre mélyebbre süllyed, bár az igazat megvallva a feliratokat készítő fordítók sincsenek mindig a helyzet magaslatán. Ettől függetlenül a tanácsom az, hogy ha nem akarod moziban látni a filmet, de a lelkiismereted nem engedi, hogy letöltsd, várd meg, míg kijön DVD-n, és vedd meg úgy (esetleg kölcsönözd ki). A félkomoly válaszom: töltsd le, de cserébe nézz meg moziban egy másik filmet, amit eredetileg nem akartál – így a végén egyenlőre hozod a meccset.

»LEVROV-SZŰZ

Szevasz Miguel!
Első alkalommal írok a levrovba és lenne egy pár kérdésem:
1. Összedobtok néha a Guru rezidencián egy jó kis LAN partit? Szerintem érdemes, mert a netes multi a nyomába sem érhet.

»Hát, az igazat megvallva nem nagyon játszunk idebent, hacsak azt nem számítjuk multinak, hogy egy közös szerveren tároljuk az újság elkészüléséhez szükséges fájlokat... Amúgy az, hogy nem játszunk a szerkesztőségben, elsősorban Chris hibája: legutóbb úgy elvert minket, hogy azóta is azt nyögjük, és megfogadtuk, hogy legközelebb csak akkor állunk ki ellene, ha már gyakoroltunk egy keveset (vagy ha épp el van törve legalább az egyik keze).

2. Egy vitát kéne eldöntened köztem és az osztálytársam közt. Ő azt mondja, hogy az NVidia kártyái nagyon jók és megéri beruházni egy olyanba.

»Szerintem ez így hülyeség, mert ATI fronton sokkal jobb kártyákat lehet kapni és az áruk is jobb.

Igazából nem szeretem az ilyen vitákat, mert kinek ez, kinek az felel meg, de valóban, videokártyák tekintetében az AMD (merthogy időközben már nem ATI az ATI) jobban áll, mint régi nagy vetélytársa. Bele-beleolvasgatok a hardverrovatunkba, és azt látom, hogy Patrik koma egyre-másra az AMD javára dönt a cikkekben, márpedig ennek csak egy oka lehet (már azon túl, hogy nyilván kilóra megvett minket a gyártó), mégpedig hogy valóban azok a kártyák a jobbak – legalábbis most. Aztán ki tudja, volt ez már nagyon másképp is...

3. Nyáron nálatok a sör vagy az üdítő a sláger a szerkesztőségben?

»Hát, az tény, hogy sok szempontból szabad és kötetlen meló a miénk, de a munkahelyi alkoholizálás még itt is szigorúan tilos – így aztán kénytelenek vagyunk ebédidőben kilógni a közeli kocsmába, ha inni akarunk napközben... [Miguel, megbeszéltük, hogy erről nem teszünk említést senkinek... – Shoebaron, Bate, Chris, Ricco, SkiTZ, Britt] Amúgy Bate az egyetlen, aki szénsavas üdítőkkel terheli a testét, mi többiek vízen tengődünk (illetve Chris konkrétan kenyéren és vízen, mert fogyózik).

4. Hol van az a rovat amit tavaly indítottatok? Meginterjúvoltátok benne a hazai játékfejlesztés nagyágyúit.

»Hát igen, sajnos a rovatot elvitte a gazdasági világválság, pillanatnyilag is dolgozunk a pótlásán.

5. Szoktál nyaralni vagy ilyesmi?

»Dehogy szoktam, nekem az olvasók boldogsága adja a pihenést. (Naná, hogy szoktam, miért, van olyan, aki nem lazsál nyaranként egy hetet akár otthon is?)

6. Szívesen látnék az újságban Will Wright-ról és a Crytek Hungary-ról valami érdekes cikket.

»Nos, Will Wrightról hirtelenjében nem emlékszem, hogy utoljára (és ez itt a lényeges szó) mikor volt komolyabb anyag, de az tuti, hogy a Crytekről legutóbb 3 számmal ezelőtt, a 2009/05-ösben írtunk egy összefoglalót, amiben csak úgy hemzsegett a sok bennfentes információ.

Király az újság! Remélem beraktok! Amúgy jó lenne, ha beraknátok teljes játéknak a Prince of Persia Two Thrones-t. Szerintem mindenki örülne neki.

Hű olvasótok:

icebolt93

»Nos, mit is mondhatnék? Mi is örülnénk egy jó PoP-címnek az újságban, így nekilátunk a szervezésnek – viszont aki két hónap múlva azzal jön majd, hogy hazug disznók vagyunk, megígértük és közben meg nem is, arra ráküldünk egyet a szerkesztőségben dolgozó, eleddig ismeretlen arcok közül. Tudjátok ti, milyen arcok szerkesztenek egy motoros lapot? Ha azt mondom, hogy Pokol Angyalai, az segít kicsit a vizualizálásban?

»A SZERKESZTŐK

Üdv nagyságos Miguel.

Az elmúlt havi üzenetem után ismét szeretnék néhány dolgot kérdezni:

1: A szerkesztők körül kinek melyik a kedvenc játéka, Darthsé nem kell, az úgyis az aktuális héten kiadott, elvont műalkotás.

»Lássuk csak: Bate kedvence a körben áll egy kislányka, Chris leginkább a Catan megszállotja, de magam sem vetek meg egy vérpezsdítő Ki nevet a végén? partit.

2: El kell, hogy ismerjem, hogy az elmúlt hónapokban a GTA 4-ről és a WoW-ról alkotott véleményeim tévesek voltak: a GTA 4 egy feltuningolt San Andreas, a WoW pedig egy zseniális MMORPG. Ezen felül kipróbáltam a Saint's Row 2-t és kellemesen csalódtam, így hát üzenem mindenkinek, hogy SR2-zzetek, WoWozzatok és Mirror's Edge-ezzetek.

»El kell ismerjem, fejlődőképes vagy, bár az igazi az lenne, ha a megbékélés és az örök barátság jegyében csak annyit üzennél mindenkinek, hogy játsszanak – hogy mivel, az már másodlagos.

3: A szerkesztők közül ki mit sportol?

»Háhá, ez könnyű: Chris és én semmit, Shoe K1-ezik (tényleg, nem vicc), SkiTZ teniszb... őrült, Bate pedig fut (jobbára épp Shoe elől...).

UI.: Ostorozd a szerkesztőket, hogy minél többet írjanak a blogjukba.

Gábor

»Hát, az igazán nem az én dolgom: Darths feladata, hogy motiváljon minket a blogírásra. A mi javaslatunk az volt, hogy magát verje egy csikós karikással, de erre nem vállalkozott. Azért majd megnézem, mit tehetek.

»KRITIKA

Üdvözletem, Miguel.

Régesrég meg akartam írni ezt a vegyes érzelmű levelet, aztán mindig elmaradt. Most vagy be rakod, vagy nem, vagy leadás előtt ér oda, vagy nem, megírom. Elsőként. Anno bejöttél Zak helyett, és mindenféle rablásos blablával terelted el róla szót. Sokaknak ez már mindegy is, én viszont, mint Hivatalos LevRov Rajongó öt éve, követelem tudni, hogy mi is történt vele. Az persze tisztává vált hogy nem dolgozik ott, de a kérdésem hogy miért nem? 'Eltávolították', vagy ő hagyta ott a magazint?

»Mint Hivatalos LevRov-rajongó, megérdemled a választ: Zakot leváltották, engem meg felkértek. Hogy pontosan mi történt, magam sem tudom, nem is érdekel, és talán már mindegy is.

Másodikként. Ugyebár volt itt egy személyzetváltás, Shoebaron jött a képbe Sasa helyett (Grath helyett meg Te, de ezt most hagyjuk). Magasfokú nemtetszésemet szeretném tudtotokra adni, ugyanis a váltás után az újság arculata (nem design, arculat) olyan irányba változott, ami nekem, és szerintem jónéhányunknak nagyon nem jön be. Itt a Guru elkommercializálódására világítanék rá (hű de szép szó). Több a reklám, oké, válság idején meg kell élni valamiből. De sok helyen az újságban, mint pl. borító, intró oldal, miegyéb, az jön le hogy "Hű de istenkirály ez meg az! Próbáld ki! ingyen van! Csak-itt-csak-most-csak-neked!" Idegesítően rámenős, reklámozós lett helyenként a stílusa az újságnak. Lehet, hogy ezzel több 'kazuár' olvasót nyertek meg, de sokkal többet veszítetek a 'régi' olvasókból, és a becsületetekből is. És hol vannak már azok a szívet melengető, emberközeli intró-szövegek amiket Sasa írt? Most csak az újság tartalma van ott, felkapva, kommersz-köntösbe öltöztetve. Ez az egész jelenség egyértelműen Shoebaronnal jött be (csak rá kell nézni a Chip magazinra, ott ugyanez megy), és rányomja a bélyegét az újságra, rontja a minőségét, ami nekem nem jó.

»Hát, már ne is haragudj, de ha-ha-ha. Több reklám? Nagy tévedésben vagy, olyannyira nem több a reklám, hogy történetesen jóval kevesebb, és most anélkül, hogy ebbe nagyon belemennék, csak annyit mondok, hogy mi örülnénk a legjobban, ha a reklámok számában emelkedést tapasztalnánk. (Mellesleg ez nektek sem lenne rossz, többek között korábban a reklámbevételek miatt sem kellett árat emelnünk.) Csongor stílusára lehet csúnyákat mondani, az igazat megvallva néha mi is háborgunk, sőt, ezt most majd jól tovább is küldöm neki. A negatív, de építő kritikát szeretjük, és bionyos fokig alkalmazzuk is.

Harmadikként. Design. Gaben elment, nincs többé, megértettem, de ha már új designerünk van, azért SkiTZ bácsi is alkalmazkodjon már. Persze még így is gratula, sokat javult a helyzet ezalatt a néhány lapszám alatt is. De azért még van számos kivetnivalóm. A) Borítók. Amikor ránéztem a Godfather 2-s, vagy a legelső SkiTZ-es borítóra, igencsak megrettentem. Én nem mernék egy ilyen kicsi felbontású képet borítóra kirakni. Ronda volt.

»Tökéletesen igazad van – az utolsó pillanatban derült csak ki, hogy a kapott címlapkép nem elég jó felbontású, ennyit tudtunk kihozni belőle.

B) Színek. Mostanában ez is javult, ennek ellenére még mindig ajánlanám a mindenféle rikító színek mellőzését, és vissza a jól megszokott 'pécégurus' palettához (lásd: bármelyik szám Gaben keze alól). **(Már megyünk. – M)** C) Keretek. Ez az, ami legjobban kiakaszt, mindenhol szaggatott vonalas és másmilyen keretek vannak berakva **(Már nincsenek. – M)**, holott nem is néz ki jól, és a helyet is feleslegesen veszi el. Oké, ez most már normalizálódott, de amikor még volt, akkor nagyon fájt. És az írás meg a lap széle között se kell ám kihagyni annyi helyet! Akkor több férne az újságba. D) Helykihasználás. Az is túrja az orromat, mikor van egy 10x10 centis nagybetűs idézet a cikkből, de minek? Annak a helyére még ki tudja hányszáz karakter beférne. Nem értem. Meg amikor az online kérdőívben volt a kérdés hogy "Szerinted jobb lenne ha több kép, kevesebb szöveg lenne az újságban?" Hát akkor kiborultam! Pont ezen megy a vita, hogy egyre több a kép, kevesebb az írás, és csúszik lefele az újság. És ez sajnos igaz is.

»Nem, nem igaz. Lehet, hogy meg lehetne oldani, hogy „több férjen az újságba", de szerintünk most épp jó az arány. Egy-egy cikkben akár másfélszer annyi karakter is van, mint egy évvel ezelőtt, ráadásul a felmérés is azt bizonyítja, hogy az olvasók elégedettek: a kérdésnek te csak az egyik felét láttad, a másik arról szólt, hogy legyen-e kevesebb kép és több szöveg. Meglepetés: mindkettő 5,3 pontot ért el a 10-ből, többezer kitöltés mellett. Mi ezt úgy vesszük, hogy akkor ezen most épp nem kell változtatnunk. Ez egy magazin, színes újság, nem pedig a HVG vagy az Expressz.

Persze, mindezek ellenére még mindig meg fogom venni az újságot, mert ebben vannak a legjobb cikkkek, a legjobb atmoszféra, ez a legjobb lap a piacon. Azt hiszem, egyelőre ennyi, bocs, ha hosszú lett. Azért nem lenne gáz ha beraknál.

Chaser

»Naná, hogy bekerülsz, hiszen mi csak örülünk, ha jól megfogalmazott, konkrét érveléssel alátámasztott kritikát kapunk (az más kérdés, hogy mennyit veszünk belőle jogosnak). Bárki írhat, akinek ötlete vagy fájdalma van a lappal, és ha olyan, hát hangnemtől függetlenül bekerül. Addig meg szebb időt és jó nyarat!

Miguel
levrov@pcguru.hu

ÉÉÉÉÉÉÉS A NYERTES:

Az előző számunkban meghirdetett Fallout-nyereményjátékra csak úgy záporoztak a helyes megfejtések, s hiába szerettünk volna mindenkit megajándékozni egy Fallout 3 Xbox 360 szoftverrel, csak egy nyertes lehetett, aki nem más, mint:

HARDI BRIGITTA, POLGÁRDI

»SILVANA DE MARI

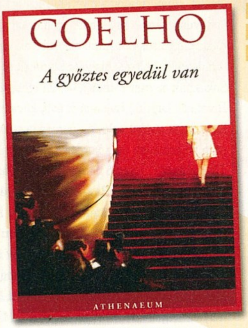
A MEDVE ÉS A FARKAS

»Európa Kiadó

A torinói pszchiáter szerző Utolsó tünde című fantasy regényének folytatása ugyanolyan remekül megírt történet, mint az elődje volt. A Medveként ismert ifjú Rankstairl kapitány nemcsak a világát fenyegető orkokkal, de a saját emberi világát jellemző részvétlenséggel szemben is felveszi a küzdelmet a bő háromszáz oldalas trilógia első kötetének lapjain.«

»PAUL COELHO

A GYŐZTES EGYEDÜL VAN



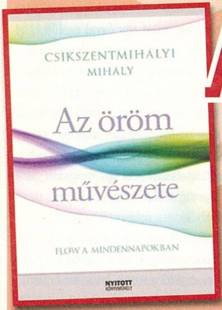
»Kiadó: Athenaeum Könyvek
»Oldalszám: 432 oldal
»Ár: 2990 Ft

A spirituális bestsellerek írójaként világhírűvé lett brazil szerző 12. regényének témája meglehetősen aktuális, azaz a közelmúlt történéseire reflektál. A Coelhótól megszokott módon remekül, bárki számára élvezhetően megírt történetben ezúttal a csillogás és a szupergazdagok nemrégiben alapját vesztett világa kerül a középpontba. A bő négyszáz oldalas regényből megtudhatjuk, hogy mi történik olyankor, ha egy önmagát az emberek többsége fölé helyező személy lába alól csúszik ki a talaj. A főszereplő dúsgazdag orosz vállalkozó, Igor Malev nem a pénzét vesztette el. Az élet császárának kikiáltott férfit más fronton érte kiheverhetetlen csalódás: megszállottként gondol Ewára, elvált feleségére, aki korábban elhagyta egy divattervezőért, Hamidért. A mániákus, átlagos felüli intelligenciával bíró férfi nem tud belenyugodni társa elvesztésébe, mindent megpróbál az asszony visszaszerzésére. Mivel Ewa új férjével szintén jelen lesz a cannes-i filmfesztiválon, a világhírességek hedonista világában veszi kezdetét az erőszakkal tarkított meghökkentő történet, ebbe az alságos és törtető miliőbe nyerhetünk a kötet fiktív, de a valóságot meglepően jól tükröző lapjain betekintést. Igor vezetéknevében is kifejezett rossz szándéka (Mal) 24 órás erőszaksorozatban nyilvánul meg, a férfi ígéretéhez híven kész egész világokat elpusztítani, hogy elérje a célt, amelyet hideg fejjel eltervezett. A sokkoló, mély lélekrajzzal árnyalt alkotás a veszteséget elviselni képtelen embertípus hű ábrázolása, aki álmai megtartásáért a gyilkosságot is elfogadható, sőt igazolható tettnek tartja. De nem csupán a főszereplő, de a hírnév és a siker vonzásában vergődő mellékszereplők is hozzá hasonlóan torz, a média által manipulált, mindent a sikernek, a hírnévnek, meg a látszatnak szentelő alakok, a kötet ezáltal bizony az új évezred értékrendjének erős kritikáját adja.«

»CSÍKSZENTMIHÁLYI

AZ ÖRÖM MŰVÉSZETE

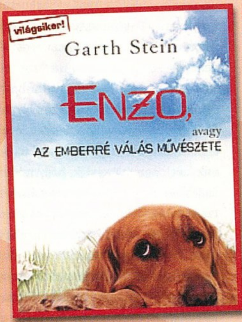
»Nyitott Könyvműhely



Az USA-ban élő magyar pszichiáter újabb bestsellere arra ad választ, hogy mi a boldogság titka a mindennapokban, azaz a korábbi nagysikerű kötetében, a Flowban leírt áramlat élménye hogyan is ültethető át hétköznapjainkba, hogyan lesz az elméletből gyümölcsöző gyakorlat.«

»GARTH STEIN

ENZO, AVAGY AZ EMBERRÉ VÁLÁS MŰVÉSZETE



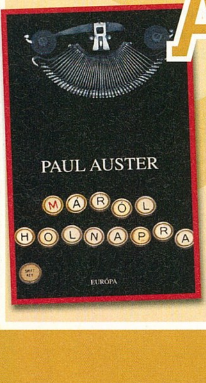
»Kiadó: Tercium Kiadó
»Oldalszám: 352 oldal
»Ár: 3170 Ft

Se szeri, se száma manapság a „mire gondol a kutyám" típusú tudós vagy szórakoztató alkotásoknak. Virginia Wolf Flush vagy Paul Auster Timbuktu című kutyaregényei óta pedig az is elfogadott, hogy lehet a regény főhőse az ember legjobb barátja, azaz alkalmasint származhat az egész elbeszélés ezen sem írni, sem beszélni nem tudó eb tollából is. A világsikert megélt jó 350 oldalas, igen optimista kötet szerzője, Garth Stein e két ötletet remek narratív trükként ötvözte: a címszereplő öreg kutya, Enzo nemcsak a kutyaélet és -lélek fordulatainak titkait fedi fel az olvasóknak, de emberi lélekkel is megáldott állat ő. Helyzete kivételes, ugyanis azt hiszi magáról, hogy a mongol hiedelmeknek megfelelően emberként fog visszatérni eltávozta után a földre. Ez ad számára jogalapot arra, hogy a halált nem félvén az élet nagy kérdéseit e különös, négylábú fajtáját jellemző nézőpontból megvizsgálja és megörökítse, miközben az őt körülvevő család életének legkülönfélébb eseményei is felsejlenek előttünk e szeretnivaló bundás krónikás elbeszélésének köszönhetően. Hit, remény, szeretet, élet és halál nagy dolgairól elmélkedik buksi fejében, filozófiaprofesszorokat megszégyenítő éleslátásról téve tanúbizonyságot. Az eredmény üdítő, megható, szórakoztató, minden részletében eredeti, filozofikus alkotás, amely olvasmányossága révén bárki kedvenc kötete lehet a gondterhes mindennapokban. Határozottan nem csupán ebbarátok vagy kutyatulajdonosok figyelmébe ajánlom.«

»PAUL AUSTER

MÁRÓL HOLNAPRA

»Európa Kiadó



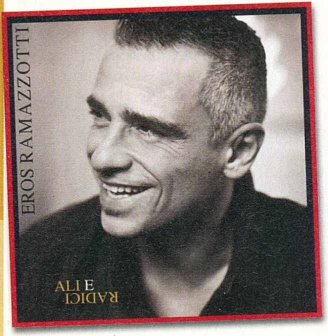
Az élő amerikai klasszikus pályakezdő éveiről szóló tömör, tanulságos önéletírást jó szívvel ajánlom bármely, az irodalom és írás iránt érdeklődő olvasónknak. A mesternél jobban nem tudja senki más hitelesen, mégis szépirodalmi stílusban összegezni a pálya kudarcokkal teli első évtizedeit, őszintén felvillantva a családi hátteret és nehézségeket, egyúttal megrajzolva akkori élete legfontosabb szereplőinek portréját is.«

»EROS RAMAZZOTTI

ALI E RADICI

»Kiadó: Sony/BMG

»Dalok száma: 11 szám



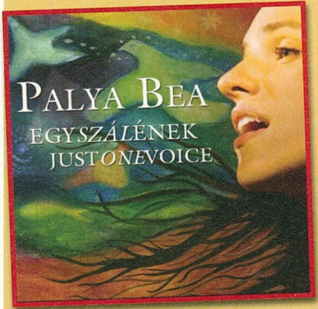
Ramazzottinak ötven millió eladott koronggal a háta mögött és negyed század színpadi jelenlét után nem is kell magát túlzottan reklámoznia. A nemzetközi trendeknek ellenállva továbbra is az anyanyelvén éneklő olasz előadó töretlen energiáját mi sem bizonyítja jobban, minthogy a szövegírásból és a produceri teendőkből is kivette a részét. A tizenegy új szerzemény könyvvel bővített delux változatát a koncertjegyet vásárolók szerezhetik be, míg a többiek szimpla cédén vagy bakelit verzióban, illetve spanyol nyelven juthatnak hozzá a továbbra is mind mondanivalójában, mind hangzásában igényes anyaghoz. A Parla con me, az első kislemezdal dallamvilága a korábbi, érzelmes szerzemények sémáját követi. Szövege azzal a szándékkal született, hogy a mai fiatalokat megszólítsa, és párbeszédre invitálja az élet dolgait illetően. A romantikus hangvétel mellett az érett előadó elkötelezett híve a környezetvédelemnek és a kommunikációnak, és felemeli hangját az embereket egymástól elidegenítő technikai civilizáció ellen is. A cédé két társszerzőjével készített dalok jól elkülöníthetőek, a címben emlegetett szárnyak és gyökerek mind a zenében, mind a tartalomban elválnak egymástól. A Michele Canovával közösen készített modernebb részek elektronikusabb hangzásúak, míg a Claudio Guidettivel írt hangszeres, hagyományosabb dallamvilágú hat szerzemény a régi rajongók kedvence lehet. Ramazzotti kiemelkedő énektudása a hat oktávos Il caminóban érhető tetten, a címadó sláger, az Ali e Radici a rock iránti vonzalmát tanúsítja, a klasszikus zenekari kísérettel felvett L'Orizzonte pedig a közreműködő London Session Orchestra tetszését is kivívta, csakúgy, mint a kritikusokét és a közönségét.«

»PALYA BEA

EGYSZÁLÉNEK

»Kiadó: Sony/BMG

»Dalok száma: 17 szám



Minden rosszban van valami jó: a válságos idők és a csökkentett stúdióköltségek sok eredeti ötlet megvalósításának engednek manapság teret a zenében, Lajkó Félix erdőben felvett korongja után a magyar folk királynője, Palya Bea is merész, bár kissé önironikus lépésre vállalkozott májusban megjelenő albumán. A színes népi motívumokkal és portréjával illusztrált korong címében kifejezett ars poeticának megfelelően Bea olyan lemezt készített, amelyen a saját hangjával próbálja lekötni a hallgatóság figyelmét, a gyerekkorában hallott kíséret nélküli népdalok szépségét és letisztultságát idézve, lénye legmélyére kalauzolja a hallgatóját. Hát nem könnyű vállalás ez, koncerten megoldható, de napjaink vizuális kultúrájában esélytelen - gondolhatnánk. Vagy mégsem? A kísérlet remekül sikerült, tanúbizonyság erre az átütő közönség- és kritikai fogadtatást megélt, magyar népdalokat és saját szerzeményeket tartalmazó új cédé. A rendhagyó album napló jellegét a borítófotók és a dalok előtti rövid audiovallomások is erősítik, az énekesnő teljes önfeltárulkozása, családjának közönsége felé való bemutatása nagy bátorságról tesz bizonyságot. Amellett, hogy az elektronikus zenéhez szokott füleinket szinte megdöbbenti a puszta emberi hang hihetetlen kifejezőkészsége és a csenddel való váltakozása, szinte példa nélkül való a fiatal előadóművész őszintesége, és az a mód, ahogyan e modern fiatal nő a hajdanvolt asszonyok életének fordulópontjait átéli, és pusztán énekhangja révén, a 21. századi technológia elhagyásával felidézi. Egyedülálló lemez, amelynek mindenki polcán ott a helye.«

»Zene«

»TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

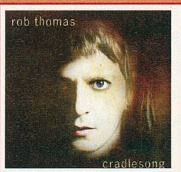
»Die Toten Hosen
(1 lemez)
In Aller Stille

»Killswitch Engage
(special edition)
Killswitch Engage

»Kredenc
(1 lemez)
Elfújta s szél

»Oceana
(1 lemez)
Love Supply

»Rob Thomas
(1 lemez)
Cardlesong



»TRANSFOMERS 2.«

Rendezte: Michael BAy
Szereplők: Josh Duhamel, Megan Fox, Shia LaBeouf, Tyrese Gibson
Hossza: 147 perc

A régóta várt folytatás végre megérkezett a hazai mozikba, megszületett a filmes adaptáció második része - nem csupán a képregény-rajongók nagy örömére. A Michael Bay rendezte jó két és fél órás szinkronizált akciómozi már hosszúsága miatt is lekörözi a korábbi filmet, bővelkedik eseményekben, látványos óriásrobotokkal és robbantásokkal zsúfolt képsorai roppant lendületesek. Eposzi méretű pusztítás volt az eredeti rendezői elképzelés, és meg kell hagyni, ezt a célt a válságos, takarékos idők ellenére is remekül sikerült a gyártóknak megoldaniuk. Így tehát megszületett az év szuperprodukciója, amelynek három jelenetét Imax kamerával rögzítették a gigantikus látványbéli hatás fokozása végett – bár sajnos ezek a hazai vetítéseken nem lesznek láthatók. Sam Witwicky nem ülhetett sokáig egyetemi jegyzetein, a béke nem tartott sokáig. Hősünk ismét barátnője oldalán veszi fel a harcot az Autobotokkal karöltve, a csatlósai által újjáélesztett Álcák vezére és annak bosszút szomjazó, brutális csapata ellen. A harc az Eiffel-toronytól Jordánián át az egyiptomi piramisokig terjed. A Föld birtoklása helyett ezúttal magának az egész naprendszernek a sorsa a tét. A helyzetet tovább nehezíti, hogy egy Optimusnál és Megatronnál is hatalmasabb, félisteni erőket birtokló új robot (a Bukott) is felbukkan a történetben, újabb lehetőséget nyújtva az ádáz akciójelenetekre. Bár plusz ötlet a forgatókönyvben, hogy a robotok némi személyiségfejlődésen mentek át az első epizód óta, azért a mozi tartalma határozottan az akció, így holmi kimunkált intellektuális mondanivalót a produkciótól ne várjunk. A hihetetlen mennyiségű mozgáselem mellett a film atmoszférája megmaradt humorosnak, számtalan alkalmunk lesz kacagni a már megismert és az új karaktereken.«

»JÉGKORSZAK 3.«

»Rendezte: Carlos Saldanha
»Szereplők: rajzfilmfigurák
»Hossza: 94 perc

A forgalmazó aztán tudja, mi az az egyetlen dolog, amivel a nézőt be lehet csalogatni a rekkenő hőségben a jó kis klimatizált moziba. Az e havi premierek kihagyhatatlan darabja a széria korábbi epizódjaiból megismert hősök kalandjának újabb fejezete, amely által ismét némi jeges hangulat keveredik a júliusi kánikulával, hogy a korábbi filmek okán joggal elvárható humort és a szórakozást már ne is említsem. A folytonosságot a visszatérő közkedvelt állatfigurák mellett a korábbi magyar szinkronhangok is garantálják, feledhetetlen színészeink, Geszti Péter, Szabó Sipos Barnabás, Berzsenyi Zoltán előadása ezúttal is plusz élményt csempész a történetbe, amely a második rész eseményeit szövi tovább. Bár az idők változnak, és a szereplők inkább saját problémáikkal foglalkoznak, baj esetén szerencsére mégis újra összeáll a kis csapat. Bár az ősmakk megszerzéséről még nem tett le, a Motkány ezúttal cickánylányért eped, Diego, a kardfogú tigris megunta a házimacska szerepét, Sid, a lajhár, megirigyelvén Manny és Ellie nemsokára érkező újszülött mamutcsemetéjét, a jég alatt talált néhány dínótojás elcsenésével próbál családot alapítani - mondanunk sem kell, hatalmas bonyodalmat okozva meggondolatlan tettével. Barátai persze a segítségére sietnek, és behatolnak a dínók föld alatti világba, ahol számtalan megpróbáltatással és kalanddal kerülnek szembe: furcsa növények és az ámokfutó versenyen való fergeteges részvétel mellett a barátságos dínóvadász menyéttel, Buckkal is megismerkednek. S bár tombolnak a mínuszok, a szeretet és az összetartás melege természetesen ezúttal is legyőzi a bajokat. A Carlos Saldanha által rendezett legújabb animációs vívmányokban bővelkedő száz perces vígjáték a család minden tagját garantáltan leveszi a lábáról.«

»PC GURU MOZIS LEGKEVÉSBÉVÁRÓ-LISTA

»SPIDER-MAN 4.

Az első teaser-poszterek már megjelentek Amerikában, 2011-ben érkezik a Pókember negyedik része, ismét Sam Raimi rendezi és Tobey Maguire lesz az álarc mögött. Míg régen lelkesedtünk volna ezért a hírért, a borzalmas harmadik rész után úgy vagyunk vele, hogy igen nagyot kellene ahhoz durrantani, hogy ismét szeressük a Pókember filmeket. Éppen ezért nem is várjuk már ezt a mozit, de azért a lelkünk mélyén reméljük, hogy nem lesz akkora katasztrófa, mint a harmadik epizód...

»SHRINK

Kevin Spacey teljesen váratlanul robbant be a hollywoodi köztudatba, számos remek filmben szerepelt, aztán valahogy elindult a lejtőn, és egyre kevesebb mozija lett sikeres, egyre gyengébb szerepeket vállalt. Most például itt van a Shrink, amiben egy alkoholista pszichiátert játszik, aki nem törődik a betegeivel. Már maga a trailer is meglehetősen gyenge és mi magunk sem hisszük, hogy az Oscar-díjas Spacey ezzel a filmjével fog visszatérni a filmes köztudatba. Igazán kár érte...

»ROBIN HOOD

Nem tudjuk ti hogy vagytok vele, de ha Robin Hood, akkor nekünk Kevin Costner és punktum. Igazából nem is értjük, hogy miért kell még egyszer vászonra vinni ezt a kalandot, hiszen ha már nem készült legalább két tucat feldolgozás Sherwood hőséről, akkor egy sem. Most épp Russel Crowe főszereplésével készül egy adaptáció, és kevés olyan filmet tudnánk említeni, ami annyira hidegen hagy minket, mint ez az alkotás. Persze lehet tévedünk, de nem hisszük, hogy lehet újat mutatni ebben a témában...

»WATCHMEN«

Lemezek száma: 2 lemez
Ára: 6500 Ft
Megjelenés: augusztus 18.

Az idei év egyik legjobban várt filmje volt a Watchmen, amely végül igen erősen megosztotta a közönséget. Volt, aki imádta, volt, aki utálta és volt, aki egy teljesen középszerű alkotásnak tartotta. Azoknak, akik élvezték a közel három órás filmet most örömhír, hogy érkezik a DVD-kiadás, ámbár meg kell jegyeznünk, hogy nem feltétlenül vagyunk elégedettek vele. Azzal nincs semmi baj, hogy többféle változatban juthatunk hozzá (lesz szimpla, fémdobozos, Rorschach-maszkos és Dr. Manhattan maszkos változat), az viszont már sokkal inkább, hogy a magyar kiadás lemezein nem kapott helyet a korábban sokat emlegetett rendezői változat, ami még az eredetinél is hosszabb lett. Hogy miért, arra válasz nincs, mi mindenesetre nem értjük, hogy miért nem kerülhetett fel ez az extra a hazai lemezekre. Az sem világos számunkra, hogy a fémdobozos verzió miért kerül 6500 Ft-ba, hiszen alig nyújt többet, mint a teljesen hagyományos változat. Az extrák például rendkívül szegényesek, az első lemezen a film mellett mindössze egy kisfilm kapott helyet a vizuális megvalósításról, míg a második korongon csak egy dokumentumfilm, egy kisfilm, webizódok, a film híradójának képsorai és egy klip várnak minket. Ennyi. Elég meglepő, hiszen ha valamihez, hát a Watchmen filmhez illett volna egy nagyobb extra csomagot összerakni. A végeredmény részünkről a DVD-változatnál ugyanaz, mint a filmnél: hatalmas csalódás.«

»HETEDIK: EXTRA VÁLTOZAT«

»Lemezek száma: 2 lemez
»Ára: 4290 FT
»Megjelenés: július 7.

Ha készült a kilencvenes években olyan mozifilm, amit semmiképp nem szabad kihagyni, az a Hetedik című mestermű, amiben a még pelyhes állú Brad Pitt és a nagy öreg Morgan Freeman brilíroztak. Persze nemcsak a színészek voltak zseniálisak, de az egész történet és a rendezés is (David Fincher utánozhatatlan), a befejezés pedig mind a mai napig olyan sokkoló, hogy az embert még mindig elönti a libabőr, hogyha rá gondol. Ha esetleg ti is akkora rajongói vagytok ennek a mozinak mint mi itt a szerkesztőségben, akkor számotokra is jó hír, hogy július hetedikén (07.07 – nagyon stílusos) érkezik a film újrakiadása, sima és extra változatban – mi pedig ezen utóbbit ajánljuk a figyelmetekbe. Főleg azért, mert rengeteg olyan extra kapott helyet ebben a változatban, amit korábban sehol nem láthattunk. Ha a film megtekintését követően nekiesünk a bónuszoknak, akkor találhatunk kimaradt jeleneteket, két alternatív befejezés is található a korongokon (akár rendezői kommentárral); több szögből, rendezői kommentárral nézhetjük meg a főcímet, továbbá vannak még animált képgalériák, kisfilmek és promóciós anyagok, amelyeket itthon nem is láthattak és hallhattak a mozifanatikusok. Igazi csemege ez a kiadás, ami természetesen nem hiányozhat egyetlen komoly gyűjteményből sem, még akkor se, ha korábban már valamilyen formában beszereztük ezt az alkotást. «

»DVD«

»PC GURU MOZIS LEGINKÁBBVÁRÓ-LISTA

»2012

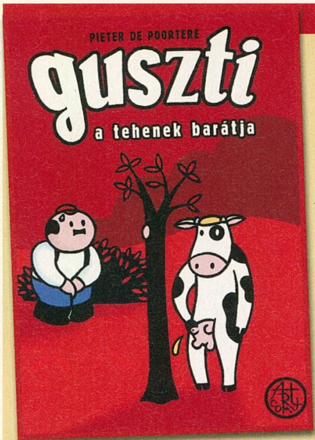
Roland Emmerich megint azt csinálja, amihez a legjobban ért: elpusztítja az emberi civilizációt. Ugyan már a Holnapután sem volt egy haj de nagyon okos film, de legalább eszméletlenül látványos volt, és körülbelül ugyanezt várhatjuk a 2012-től is, csak maximumra pörgetve. Mindent elborító szökőár, hatalmas földrengések, teljes pusztulás és természetesen egy maroknyi túlélő. Már a Knowing sem volt egy olyan rossz, de az igazi móka csak most jön, mi pedig várjuk, nagyon...

»AVATAR

James Cameron nem kapkodja el a dolgokat, Avatar című filmje már igen régóta készül és végre eljutottunk abba a stádiumba, hogy már beszélhetünk arról, hogy hamarosan meg is tekinthetjük. Ismerve a Terminator, a Titanic és a Mélység titka rendezőjének precizitását és zsenialitását, biztosak vagyunk benne, hogy egy olyan mozifilm van készülőben, ami után meg fogjuk nyalni mind a két szemünket. Idegen világok, háború, remek történet, csak játszanák már a mozik...

»SURROGATES

Bruce Willis ismét megmutatja, hogy ki a`legény a gáton, méghozzá egy akció science-fictionben, ahol lényegében a saját halála után fog nyomozni. Amennyiben képesek vagyunk elnézni azt a borzasztó parókát, amit az öreg Bruce a film egyes jeleneteiben hord, akkor tuti befutó ez a mozi, hiszen mindig is szerettük, ha a mostanában kopaszon virító színész rendet tesz a rosszfiúk között. Márpedig itt az lesz, méghozzá a jövőben, látványos technikával és trükkökkel. Jöhet!



»ÍRÓ/RAJZOLÓ: PIETER DE POORTERE

GUSZTI A TEHENEK BARÁTJA

írta» AMBER

»Kiadó: Nyitott Könyvműhely »Oldalszám: 50 oldal »Ár: 2480 Ft

Az előző számunkban már közöltünk egy kisebb ódát Pieter De Poortere Guszti című kötetéről, és ezúttal sem hagyhatjuk ki, hogy szót ejtsünk róla, hiszen nem egy, hanem mindjárt két kötet kapható itthon a meglehetősen fekete és durva humorral operáló képregényből. A Guszti a tehenek barátja szintén sajátos módon szórakoztatja az olvasót, de egy kicsit komorabb hangvétellel van dolgunk, mint a Guszti történelmet ír című gyűjteményben. Na persze nem kell komoly drámára és tragédiára gondolni, csupán arról van szó, hogy ebben a kiadványban szerencsétlen Guszti mindig pórul jár, olyannyira, hogy szinte minden második oldalon elhalálozik. Amíg az előző kötetben a történelem fordulópontjait jártuk körbe, most a hétköznapok dolgai vannak soron, s el sem tudnátok képzelni, hogy mennyi baj lehet egy szimpla bevásárlásból, egy focimeccsből, a gabonakörökből, a földönkívüliekből vagy a bordélyházak látogatásából. Akárcsak a múlt számban tárgyalt kiadvány, a tehenek barátja is meglehetősen egyszerű rajzokkal és teljesen hagyományos panelszerkezettel dolgozik, ám a lényeg ezúttal sem a grafikán, hanem a „mondanivalón" van, s ez bizony ezúttal is megéri a pénzét. Guszti ismét meglehetősen vaskos, olykor beteges humort szolgáltat az olvasónak, és ha az előző kötet elnyerte a tetszéseteket, akkor vétek lenne kihagyni a félnótás gazda legújabb kalandjait...«

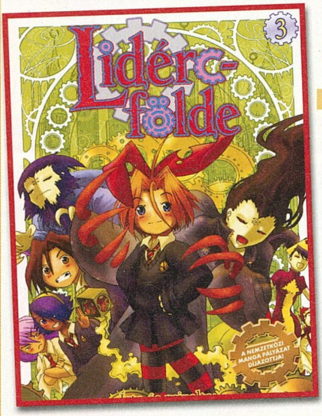
»ÍRÓ/RAJZOLÓ: NAITÓ JAZSUHIRO

TRIGUN 1-2.

»Kiadó: Delta Vision »Oldalszám: 336 oldal »Ár: 2490 Ft

Kicsit megkésve bár (egy év, nem olyan nagy idő...), de mindenképpen örömmel számolunk be nektek arról, hogy hazánkba is megérkezett a Trigun című kultikus manga, aminek mostanra már kapható a második kötete is. Akik esetleg nem járatosak a keleti alkotások világában, azoknak eláruljuk, hogy egy olyan alternatív jövőben játszódó képregényről beszélünk, ami a megjelenése óta hivatkozási alappá nőtte ki magát, és több milliós rajongóbázissal rendelkezik világszerte. Mondjuk ezen nincs is mit csodálkozni, hiszen ebben a sorozatban megvan minden, amiért lelkesedni lehet manga fronton: szerethető karakterek, morális problémák a történet kibontakozásával, teljesen unrealisztikus harcok, és természetesen vaskos poénok. Mindez több mint háromszáz oldalon kötetenként, meglehetősen sajátos (értsd: keleti) ábrázolástechnikával, ami helyenként sokkal inkább tűnik káosznak, mint átlátható panelszerkezetnek. Lehet ez most elrettent egyesekét, de érdemes félredobni az ellenérzéseket, ugyanis a Trigun nem véletlenül lett annyi ember első számú kedvence. Kicsit szokni kell, fel kell venni a ritmust, de ha ez megvan, akkor a történet magával ragad, és a második vaskos kötet végén kissé csalódottan gondolunk majd arra, hogy megint legalább egy évet kell várni a folytatásra. Hosszú idő, de megéri...«

»ÍRÓ/RAJZOLÓ: MADELINE ROSCA



LIDÉRCFÖLDE 3.

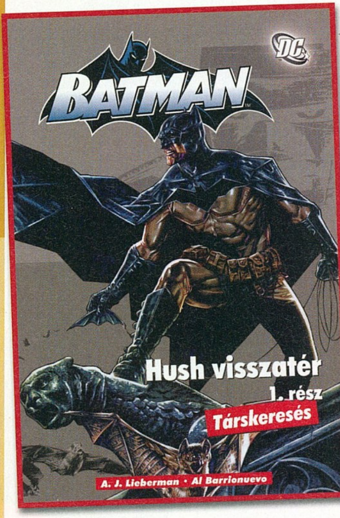
»Kiadó: Vad Virágok Könyvműhely »Oldalszám: 208 oldal »Ár: 1890 Ft

Végéhez érkezett a Lidércfölde sorozat, ami egyrészt jó hír, másrészt kevésbé jó. Örülünk neki, mert végre nem fél tucat köteten keresztül kellett követni egy történetet, másrészt kicsit szomorúak vagyunk, ugyanis a Madeline Rosca által írt és rajzolt történet a hazai kínálat egyik legigényesebb darabja, s az ilyen alkotásoknál mindig sajnáljuk kicsit, ha egyszer csak vége szakad a kalandnak. A második rész végén ott hagytuk abba a történetet, hogy Lucy és Claude büntetésre ítéltetett, azaz nyertek egy-egy jegyet a Szélmalomba, ahonnan Lidércföldén még egyetlen diák sem tért vissza. Hőseink természetesen nem szeretnének a korábban „felhasznált" több ezer diák sorsára jutni, így felveszik a harcot mind a szélmalom kísérteties lakóival, mind a lidércföldi iskolát irányító Ms. Weaverrel. A történet során végleg feltárul a múlt és a sorozat legakciódúsabb kötetének a végén természetesen minden jóra fordul. Nem véletlen, hogy az egyik legjobb mangának kiáltottuk ki ezt a szériát, hiszen a három kötet cselekménye végig humoros és érdekes, arról nem is beszélve, hogy a grafika is magáért beszél, stílusos, részletes, az ember néha csak azért pörgeti újra a kötetet, hogy lássa a remekbe szabott, jól megkomponált paneleket. Mindent egybevetve zseniális kiadvánnyal van dolgunk, amit még azok is élvezni tudnak, akik egyébként nem lelkesednek a mangák iránt.«

»ÍRÓ: A. J. LIEBERMAN »RAJZOLÓ: AL BARRIONUEVO

BATMAN - HUSH VISSZATÉR 1.

»Kiadó: Képes Kiadó »Oldalszám: 96 oldal »Ár: 2990 Ft



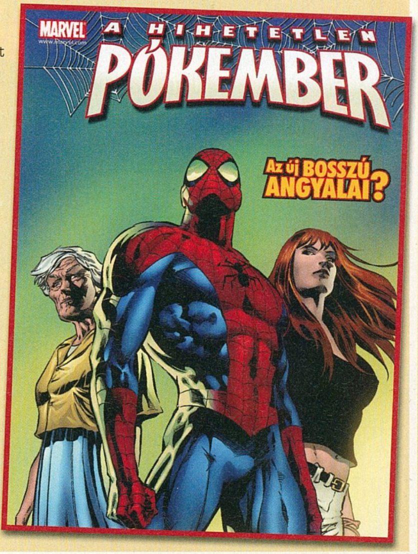
A Hush című Batman-történet nemcsak a tengerentúlon lett hallatlanul sikeres, hanem hazánkban is, így nem csoda, hogy a Képes Kiadó úgy döntött, érdemes belevágni abba a Denevérember szálba, ami lényegében az említett történet közvetlen folytatása. Mivel a cím is meglehetősen árulkodó, nem árulunk el azzal nagy titkot ha leírjuk, hogy ebben a történetben visszatér a fásliba bugyolált Hush, és egyetlen célja, hogy bosszút álljon, nemcsak a Sötét Lovagon, de mindenki máson is, aki korábban keresztbe tett neki – ebből következik, hogy még a többi bűnöző, így például Rébusz sincs tőle biztonságban. Persze nem eszik olyan forrón a kását, Gotham City sajátos hierarchiával rendelkezik, és a történésekbe magának Jokernek is lesz beleszólása. Az igazság az, hogy a Hush visszatér nem a valaha készült legjobb Batman történet, és ha egészen őszinték akarunk lenni, akkor még az előzmény nyomába sem ér, de ettől függetlenül mégis élvezetes olvasmány lehet a rajongók számára, hiszen megtalálható benne minden, ami egy jó denevérkalandhoz kellhet. Nem meglepő módon itt van ugye a főszereplő, Batman, és mellette felbukkan szinte az összes fontosabb karakter, úgy mint Robin, az Orákulum, Joker, Rébusz és a Pingvin. A történet ugyan kicsit sablonos, és a főgonosz Hush motivációja (bosszú, bosszú, bosszú) is lerágott csont, de ettől függetlenül vannak jó pillanatai a cselekménynek, legyen szó akár a jófiúk vagy éppen a rosszfiúk oldaláról. Külön érdekes, hogy utalások történnek Joker múltjára és a legjobb párbeszédek és oldalak a bűnözők közti egyezségekhez és perpatvarokhoz köthetők. Sajnos a kötet nemcsak a történet szempontjából marad el a Hush-hoz képest, de a rajz sem közelíti meg Jim Lee mestermunkáját, a kidolgozás túlontúl egyszerű, a képek kicsit plasztikusak, olyan, mintha minden panelben beállított próbababákat látnánk. A rajz nem csúnya, de azért láttunk már ennél sokkal jobbat, és őszintén megvallva a borító láttán valami sokkal komorabb képi világra számítunk – aztán odabenn élénk színek és túlságosan is letisztult vonalak fogadnak minket. Mindent egybevetve a Hush visszatér egy erős közepes a Batman skálán, de mivel itthon nem bővelkedünk a Denevérember kalandjaiban, a beszerzése így is megfontolandó.«

»ÍRÓ: J. MICHAEL STRACZYNSKI »RAJZOLÓ: MIKE DEODATO

A HIHETETLEN PÓKEMBER - AZ ÚJ BOSSZÚ ANGYALAI?

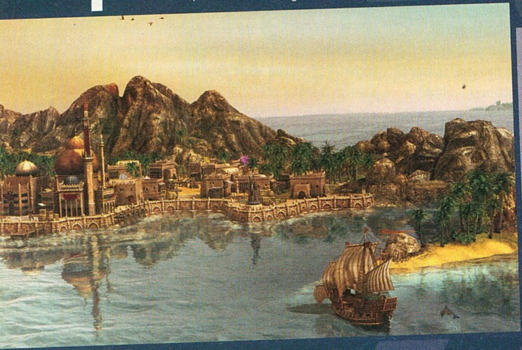
»Kiadó: Kingpin »Oldalszám: 132 oldal »Ár: 2990 Ft

Mondhatnánk, hogy nincs képregény-rovat Pókember nélkül, de ez egyrészt túlzás, másrészt (Bate legnagyobb bánatára) nem jelenik meg hazánkban annyi pókos kötet, hogy minden számunkban be tudjunk mutatni egyet. Szerencsére a Kingpin Kiadó azért törekszik arra, hogy minél több jusson nekünk a hálószövő kalandjaiból. Legutóbb a klasszikus A vadász lelke című történetet vettük górcső alá, most pedig itt van egy sokkal frissebb kaland, ami nem sokkal játszódik a nem is olyan régen megszűnt A Hihetetlen Pókember című havilap történetei után. A történet érdekessége, hogy a kontinuitásban már nagyon közel van az Új Bosszú Angyalai kötetek cselekményéhez és gyakorlatilag ebben a kiadványban annak lehetünk tanúi, hogy Peter Parker és családja életében milyen változásokat jelent az, hogy hősünk tagja lesz a Bosszú Angyalainak. A kötet nyitóoldalán tanúi lehetünk, ahogy Tony Stark (a Vasember) felajánlja Peternek, a feleségének Mary Janenek és May néninek, hogy költözzenek a felhőkarcolójába, ami egyben az Angyalok főhadiszállása is – tudniillik a mostani kaland közvetlen előzményében Peter egyik volt iskolatársa porig rombolta az otthonukat. A kis csapat át is hurcolkodik a Stark Towerbe, ahol tanúi lehetünk, miképp telnek egy szuperhős csapat mindennapjai. A meglehetősen szépen kidolgozott rajzokkal elmesélt történet a magánéleti szálak mellett nem mellőzi az akciót sem, és a Bosszú Angyalainak jelenlétéből következően ezúttal nemcsak Pókember jut fontos szerephez, de jelen van a már emlegetett Vasember, Amerika Kapitány, Rozsomák és még a Póknő is. A gyönyörű kivitelben, éles képekkel és szép fényes oldalakkal renelkező kötet már csak azért is jó vétel, mert összesen hat füzetnyi képregény kapott benne helyet, egy teljes történet, aminek eleje és vége van, és az aktuális Pókember történéseket nézve még a minőség is a jobbik kategóriába sorolható. Szóval Pók-hívők, előre...«



»Starcraft II

Szépen csendben véget ért az E3, sokan örömmel csemegéztek a jobbnál jobb videók és képanyagok közt, de a kiállítást mellőző Activision-Blizzard csapatának projektjeiről semmi hír sem futott be. Sehol egy kósza Diablo 3 karakterbemutató, egy új World of Warcraft kiegészítő bejelentése, vagy készülő titkos játékuknak a várva várt leleplezése. Viszont azt sajtókonferenciák nélkül is biztosan tudjuk, hogy idén nyáron kezünk közé kaparinthatjuk a 10 éve készülő Starcraft 2 játékuk bétatesztjét, amire a fél cikkírógárda és a szerkesztőség jelentős része (azaz Chris) már alaposan rá van izgulva. Persze lelkesedésükön nincs semmi csodálkoznivaló, hiszen a Blizzard termékek kiváló minőségről tesznek tanúbizonyságot, amit reméljük, következő számunkban képesek leszünk megerősíteni számotokra.«

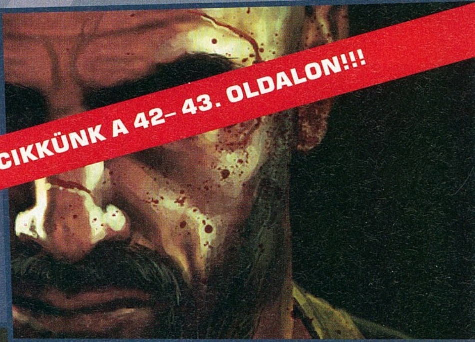


»Anno 1404

A történelmi alapokra helyezett birodalomépítős stratégia új része a fejlesztési idő végére igazi hiánypótló alkotássá válik: pár éve még Dunát lehetett volna rekeszteni a hasonló címekkel, mára azonban az Anno maradt csak talpon. Az 1404-es dátummal fémjelzett epizódban az ősi kelet kultúráját és technológiáját kell megismernünk és elsajátítanunk, illetve ki kell tanulnunk a helyi kereskedés, diplomácia és gazdaság minden csínját-bínját, hogy kiépíthessük saját, egyedi metropoliszunkat. Új, testre szabható elemek, több tucat díszítőelem, nagyobb szigetek, világok biztosítják a végtelen lehetőségeket és kreatív hajlamaink kiélését. Hogy milyen lett maga a játék, és hogy mennyire van még létjogosultsága a stílusnak? Július végén kiderül!«

»Max Payne 3

Elsőre majd fényt kaptunk, úgy örültünk a bejelentésnek, hiszen Max Payne az egyik kedvencünk, és a bámulatosan rosszul sikerült film után azt gondoltuk a minimumnak, hogy készült egy játék, ami visszaállítja a játékvilágba vetett hitünket. Nos, valami készül, az tény, hiszen a Rockstar még a legutolsó afg[illegible] is eljuttatta az erről szóló sajtóközleményt, viszont az [illegible] alapján a történelem egyik legnagyobb stíl[illegible] közeljövőben. Na körökre osztott [illegible] kalandjaiból, de az már biztos, hogy [illegible], a hóesésnek, New Yorknak és a noi[illegible] Max ugyanis nemcsak öregebb, de Brazíliában él és [illegible]. Minden egyéb kiderül a következő számunkból!«



LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT!!! CIKKÜNK A 42–43. OLDALON!!!

»ARMA 2

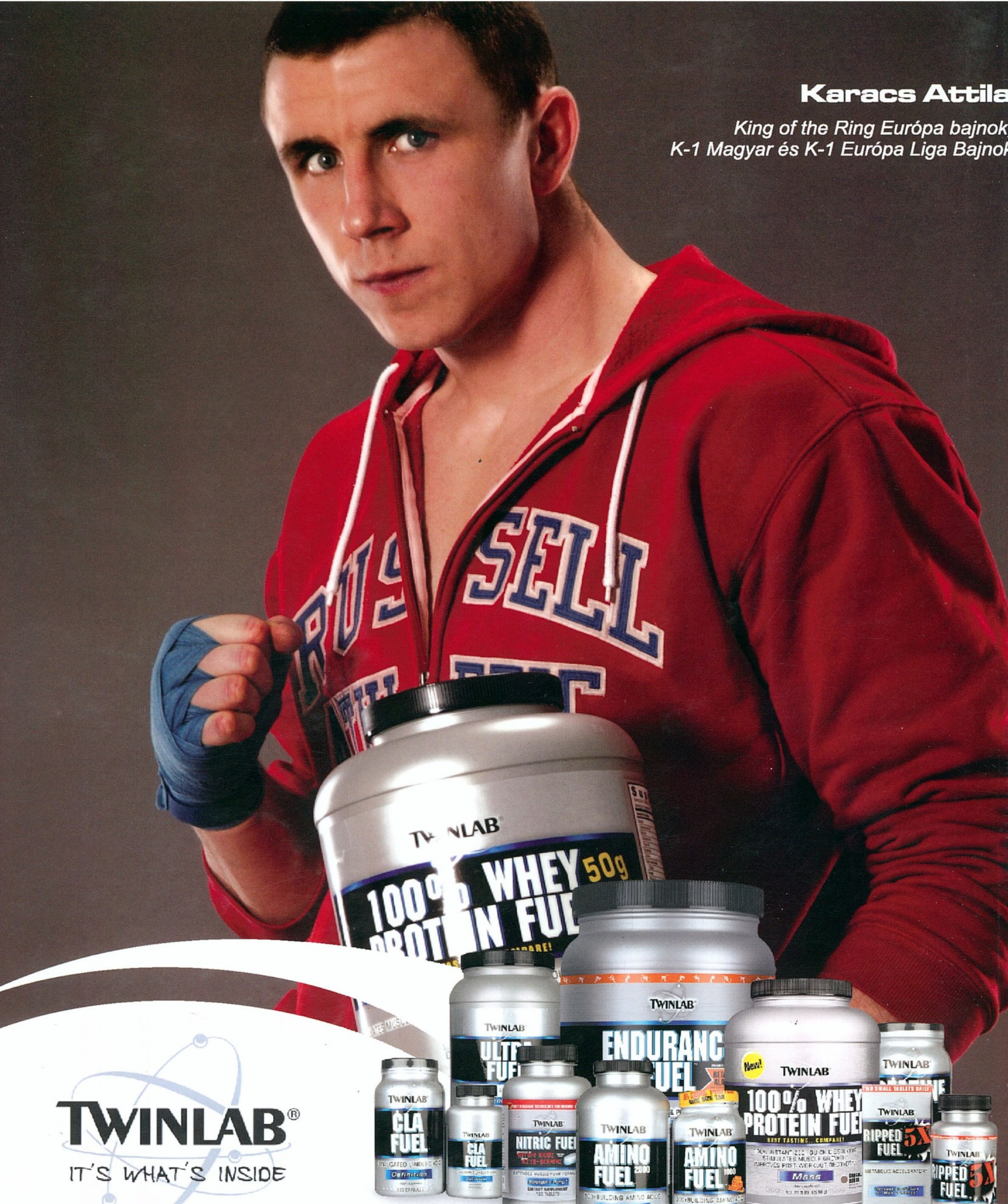
Miközben a Codemasters csapata szorgalmasan készíti következő Operation Flashpoint játékukat a Dragon Risingot, az eredeti rész alkotói már túl vannak második Armed Assaultjuk elkészítésén, amire június végén már mi is rátehetjük a kezünket. A játék hasonlóképpen a fejlesztőstúdió előző játékaihoz ezúttal is komoly harctéri szimulációnak ígérkezik, amely bár FPS nézetből játszható, köze nincs a hagyományos lövöldözős játékokhoz. Elég egyetlen eltévedt lövedék, egy felelőtlen kukucskálás egy ablakon és máris sebesülten vagy holtan terülünk el, egészségügyi csomagra pedig nem is számíthatunk. Az előzetes videók megszemlélése után mi már tűkön ülve várjuk a megjelenést, Tika pedig már 2 heti hidegélelmet pakolt össze a teszt megírásához.«

Most minden magazinban:

AJÁNDÉK GOOGLE KUPON

10 EZER Ft ÉRTÉKBEN!

Keresse az újságárusoknál!



| TOZO BODYFORMERS SHOP - Twinlab szaküzlet és bemutatóterem (1138 Bp, Váci út 168/B. Reno Udvar, Tel: 06-1-237-0800)
ACOMP | ACOMP Kft (1134 Budapest Róbert Károly Krt 68. Tel: 06-1-339-5647)

TWINLAB www.twinlab.hu

A Magyar Olimpiai Bizottság Orvosbizottsága
által ajánlott termékcsalád.